Disc Station 新体制号 Vol.6
コンパイル オリジナルゲーム マガジン FD3枚付き
SOFTBANK MOOK
SOFT BANK

Disc Station DS

平成7年5月15日発行

Vol.6
新体制号



GO! GO! 号!!

★GAME ROOM

SLG GEO CONFLICT2
TBL うさ雀ファイト！Aちーむ
TBL いもほり
ACT コテ・DE・メクール
AVG あっぷるそーす丁稚っち
PZL なぞぷよ

★特別インタビュー「MOOのゲーム大好き」
Play Stationは
クリエイターの巣箱!?

★好評連載
お笑い4コマー座
まんが 魔導外伝
ぷよ道場

★ファンは必見
コンパイル新作情報ほか

PC-9801VM以降対応
3.5インチ
ゲームディスク3枚付

1980YEN

SOFTBANK MOOK SOFT BANK



発売元 株式会社 セガ・エンタープライゼス
のーみそコネコネ
COMPILE
ぷよぷよ通
2
アーケード
MD
MEGA DRIVE
GAME GEAR
ゲームギア
で発売中!!
サターン版こそ、
真の通だ!!
遊んでるかー!?
セガサターン版
7月登場予定!!
株式会社コンパイル 〒732 広島市南区京橋1-7 アスティ・第一生命ビルディング PHONE:(082)263-6165

DS Disc Station Vol.6

Disc 1 (白)







Disc 2 (ピンク)



Disc 3 (黒)





COMPILE ORIGINAL GAME DISC

COMPILE ORIGINAL GAME DISC

Disc Stationの遊び方



付属のディスクには以下のゲームが収録されています。

Disc1 ●GEO CONFLICT2
Disc2 ●うさ雀ファイト！Aちーむ
いもほり
テキストコーナー
Disc3 ●コテ・DE・メクール
あっぷるそーす丁稚っち
なぞぷよ

今号に収録されている作品は、テキストコーナーを除いて圧縮されています。このままの状態ではプレイすることができません。以下の説明に従ってお手持ちの2HDフロッピーディスク（以下FDと略）、またはハードディスク（以下HDと略）にインストール（解凍&コピー作業）してください。

ゲームを始める前にお読みください

本ソフトウェアは、NEC PC-98シリーズおよび、その互換機に対応しています。しかし、同シリーズは、コンパイルが創設された13年前から存在するがゆえに、一部の機種にはどうしても対応できなくなってしまいました。

対応する機種と、対応しない機種は、以下のとおりです。添付のFDは、3.5インチですが、なんらかの形で5インチFDにコンバートされれば、5インチモデルでも問題なく動作いたします。

■対応する機種

本ソフトが使用できる機種・機器
NECPC-9801VM以降
●要2ドライブ（1ドライブの場合は要HD）
●要RAM640KB以上
●要高解像度（400ライン）アナログディスプレイ
●FM音源対応（なくても遊べる）
※5インチ機種の場合は、増設3.5インチドライブ等でディスクコピーしてからインストール作業を開始してください。

■対応しない機種

以下の機種には対応していません
NECPC-9801／E・F／M／U／VF／UV／UF／UR／DO／DO+／LV／C／HA／ラップトップ／ハイレゾノートシリーズ
EPSONPC286U／LE／／ノートシリーズ

トラブルシューティング



ゲームが始まらない！ 動かない！ 変な現象が起きた！ などの症状が出た場合はもう1度以下の項目に従って確認してください。

【チェックポイント】

①パソコンの機種とソフト、メディアは合っていますか？ 増設FDドライブでは動作の保証はいたしません。必ず内蔵FDドライブでご使用ください。

②周辺機器は正しく接続されていますか？ 周辺機器のマニュアルを確認してみてください。

③不要な周辺機器の電源がONになっていませんか？ OFFでも動かないときは、一度取り外してから、再度ゲームを起動させてください。

【どうしても動かない場合は】

チェックポイントを確認しても動かない場合は、当社のユーザーサポート担当までお電話ください。

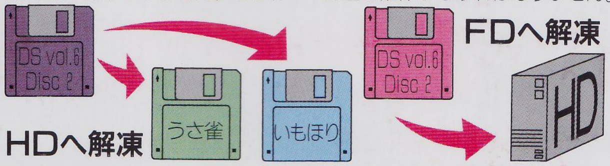


コンパイル ユーザーサポート テレフォンサービス **082-263-6165**
月曜から金曜日10:00〜12:00／13:00〜17:00 毎日19:00〜翌朝8:00（テープ）

このディスクは圧縮されています

この本に付いているFDには本当はFD1枚分を超える大きな内容のデータが記録されています。従って、ゲームを実行するためには、専用のFDを作るか、HDに展開しなければなりません。この作業をインストールと呼びます。

HDをもっていない人は、実行用FDを作らなければなりません。HDでプレイしたい人は、各ゲームをインストールするのに必要な容量を確保しなければなりません。



HDインストールに関する注意

①必要なHD容量

ゲームをインストールするには、それぞれ右記のHD容量が必要です。

★GEO CONFLICT2	2M
★うさ雀ファイト！Aちーむ	1M
★いもほり	1M
★コテ・DE・メクール	1M
★あっぷるそーす丁稚っち	1M
★なぞぷよ	1M

②必要な空きメモリ

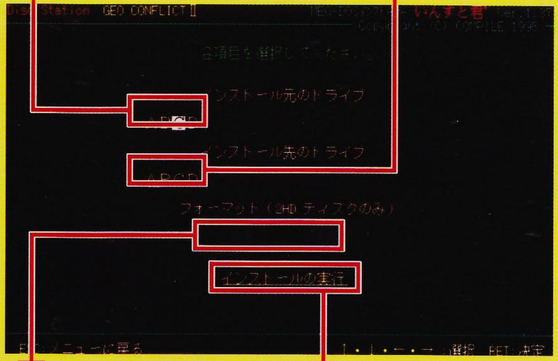
各ゲームをHDから起動するには、540KB以上の空きメモリが必要です。GEO CONFLICT2となぞぷよのみ570KBの空きメモリが必要です。

インストール画面の見方

各ゲームをインストールするときには、必ずこのインストーラーの画面が表示されます。FDから起動した場合とHDから起動した場合では若干画面がちがいます。マウスは使えませんので、カーソルキーで項目を移動し、各種設定を行ってください。エキスパートの方は、この説明だけでインストールできると思います。

インストールもとのドライブです。インストールしたいゲームが入っているオリジナルFDのドライブを指定します。基本的にこの項目は、変更する必要がありません。

インストール先のドライブです。FDで起動してからインストールする場合は必ずBになっており、変更する必要はありません。HDにインストールする場合は、希望のドライブ名を指定します。



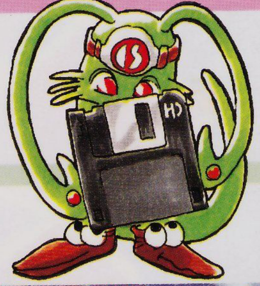
FDにインストールする場合のみ設定が可能です。「通常」の場合は、FDを物理フォーマットしてからインストールします。「簡易」の場合はフォーマットせずに即インストールします。お店で売っているフォーマット済みの新品FDはこっちでOK。

この項目でリターンキーを押せば、確認メッセージが表示されます。HDインストールの場合は、ディレクトリ名の入力画面となります。初期設定の名前でよければそのままリターン。もしも別の名前のディレクトリを作りたい場合は別の名前を入力してください。

取り扱い注意!!

SUN	LIQUID	DISJOINT	SHOCK	TOUCH	MAGNETISM
太陽の光が直接当たる所やほこりの多い所に置かない。	水をかけない、こぼさない。	分解などしないように。	落としたりぶつけたり強い衝撃を与えない。	磁気面に手で触れない汚さない。	磁気に近づけない。

FDにインストールする場合



①空きFDを準備

インストールに必要なゲーム専用FDを準備します。お店で新品を買ってくるか、消してもいいFDをさがしましょう。

②オリジナルFDで起動

遊びたいゲームが収録されているFDをドライブAに入れ、パソコンの電源をON。Disc1の場合はメインタイトルが表示されますので、なにかキーを押してください。



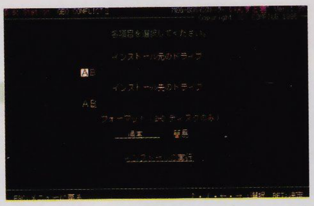
⬆Disc 1の場合に限って、タイトル画面が表示されます



⬆FDによってメニュー画面はちがいます。希望のゲーム名を確認してね

③希望のゲームを選択

メニュー画面が表示されますので、希望のゲームにカーソルを合わせて決定します。マウスでも操作OK。



⬆基本的にはなんの設定の変更もせずに実行すればいいです

④インストーラーの設定



インストーラーの画面になります。用意したゲーム専用のFDをドライブBにセットしてください。用意したFDの状態によって以下のように設定がちょっとだけちがいます。設定変更後、「インストールの実行」にカーソルを合わせ、リターンキーを押します。

●未フォーマットFDのとき

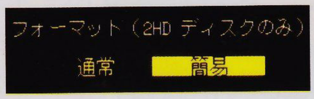
フォーマット済みでない場合は、必ず「通常」の設定項目で実行します。以前使っていたFDを流用するときも、同じように設定しておいてください。



⬆よくわからない人は、とにかくこちらで実行してください

●フォーマット済みFDのとき

新品のFDに「98用MS-DOSフォーマット済み」とか、「98用DOSフォーマット」などと書いてある場合は「簡易」でOK。



⬆最近の新品FDは、ほとんどフォーマット済みなので、こっちでOK

⑤FDを入れてリセット

インストールが終了すると、右のようなメッセージが表示されます。Bドライブに入っているFDがそのゲーム専用のFDになっています。Aドライブに入れかえてからリセットボタンを押せば、ゲームを始めることができます。



⬆このメニューが出たらOK。FDを入れかえてリセットするだけ

注意　1ドライブの機種では、FDへインストールすることができません。HDなどにインストールしてプレイしてください。



HDにインストールする場合



①MS-DOSを起動

FDドライブにはFDを入れないで電源をONし、MS-DOSを起動します。MS-DOSのヴァージョンは、Ver.3.3以上であれば問題ありません。最新のVer.6.2にも対応しています。インストール時には、空きメモリサイズは関係ありません。

②メニューの起動

遊びたいゲームが収録されているFDをドライブにセットします。さらにコマンドによって、カレントドライブをそのドライブ名にします。その状態でDSHと入力し、リターンキーを押します。

※オリジナルFDがセットされているドライブがC：の場合
A>C：↵
C>DSH ↵



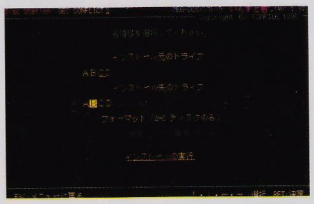
⬆この画面はFDの場合と同じです

③希望ゲームを選択

メニュー画面が表示されますので、FDへインストールする場合と同じ要領で決定します。

④ドライブの設定

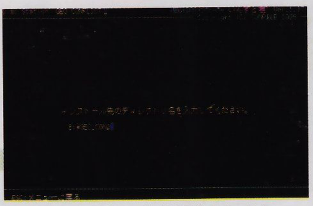
インストーラー画面になります。HDが何台もある場合や、パーティションが切られている場合は、目的のドライブを選ぶことができます。設定が終了したら、「インストールの実行」にカーソルを合わせてリターンキーを押します。



⬆インストール時のドライブ名が問題

⑤ディレクトリの設定

右のようなメッセージが表示されますので、インストール先のディレクトリを設定します。基本的に変更の必要はありませんが、変えたい場合はBSキーで表示されている名前を消してから新しい名前を入れてください。



⬆よくわからない人は変えないこと

※例：HD（A）のDSというディレクトリの下に『GEO CONFLICT 2』のディレクトリを作りたい場合
A：¥DS¥GEOCON 2↵

⑥MS-DOSに戻る

問題なくインストールが終了すると、右下のようなメッセージが表示されます。リターンキーを押して、メニューに戻り、さらにf・10キーを押してMS-DOSに戻ります。



⑦ディレクトリ変更後コマンド起動

先ほどインストールしたドライブにカレントドライブを変更します。さらに、カレントディレクトリもインストールした先の名前にしてから各ゲームのバッチファイルを実行します。バッチファイル名は、インストール終了時の画面に表示されています。



※例：HD（A）のDSというディレクトリの下に『GEO CONFLICT 2』のディレクトリを作ったとき
C>A：↵
A>CD ¥DS¥GEOCON 2↵
A>GEO_CON 2↵

⬆インストール終了画面はよく見てね


ぶっとびロープレ
待たせて、ゴメンね♥
今なら、スマッシュ変装セットがついてるぞ!
'95年4月1日
エイプリルフール
スマッシュ変装セットを装着したDS盤監・北野(忍者服と刀は自前です)
'95年度新卒予定者会社セミナー開催のお知らせ
詳しくは、右の住所の「人事担当」までお問い合わせください。

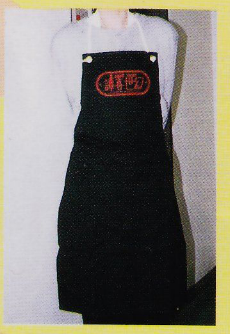

〜げんせいきたん〜
かーみそマイコネ
COMPILE
©COMPILE 1995©LMS Music 1995
価格8,800円(税別)
●対応機種／NEC　PC9801シリーズVX以降
幻世喜譚
発売記念"Wスマッシュ"プレゼントキャンペーン
商品についているアンケートハガキをコンパイルまで送ってよねん。先着1000名様の中から抽選で150名様に「特製テレカ」、200名様に「特製エプロン」をプレゼントしちゃうよ〜ん。ドシドシ！
お店で確認してね
ホントに出た？
〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング　PHONE:082-263-6165(ユーザーテレフォン)　株式会社コンパイル

DiscStation DS
Vol.6 新体制号
創監／渡辺我人
盤監／北野不凡
美監／渡部孝陽
●発行日 平成７年５月15日
●発売元 ソフトバンク株式会社
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
☎03-5642-8100（販売局）
●編集・発行元 株式会社コンパイル
〒732 広島市南区京橋町1-7
アスティ・第一生命ビルディング
☎082-263-6165(編集)
●印刷 大日本印刷株式会社
Printed in JAPAN

☆アンケートプレゼント☆

アンケートに答えて当てよう！
本号のアンケートはがきに答えてくれた方の中から抽選で下の賞品が当たるよ。いいでしょ!?

①幻世喜譚オリジナルエプロン 10名様



②コンパイル特製テレホンカード 10名様



★ 一口メモ ★

FLOPPY DISKなのに、何故Disc Station………????????

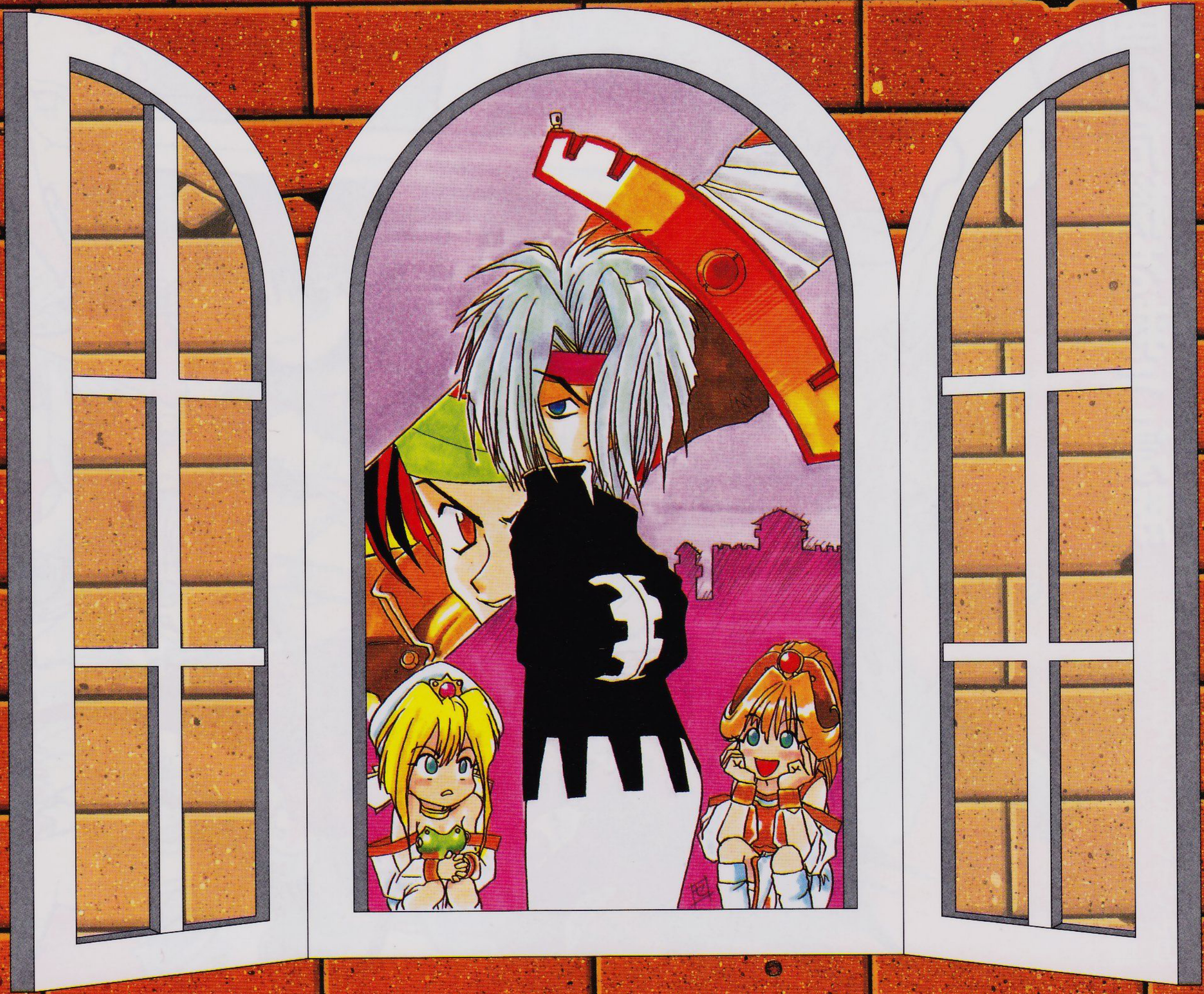
もともとDISCという言葉を、かのIBMがDISKETTEという言い方でフロッピーの代名詞にしたことからDISKが一般的になったもの。我がDSはもともとの語源を使っているのです。

試しにフロッピーの中身を開けて見てください。円盤型の磁気板でしょ？

CONTENTS

今号のTOPICS

GAMEROOM



- GEO CONFLICT2
- うさ雀ファイト！Aちーむ
- いもほり
- コテ・DE・メクール
- あっぷるそーす丁稚っち
- テキストコーナー
- なぞぷよ

シミュレーション

■Disc 1に収録

王国の危機を救う凄腕の傭兵たちの大冒険！

RPGの要素を盛り込んだ王国経営SLGという新ジャンルの「ジオ・コンフリクト」に続編が登場！ 傭兵たちの戦い再び！



ジオ・コンフリクト2

GEO CONFLICT 2

The New DEMONBUSTERS

王国を守るため、ヤツらが再びやってきた！

DS3号に収録された「ジオ・コンフリクト」の続編。

前作よりも戦闘シーンやイベント、操作性などが大幅にパワーアップ（当社比）してるぞ。金のためなら命を惜しまない「奴ら」にまたあえる時がやってきた！



↑前作から約１年経ったという設定だ

戦闘シーンがグレイドUP！

前作と比べて相違点がはっきりわかるのが戦闘シーンだ。今回は敵との戦闘になると専用のウィンドウが画面下部に開く。そこでデフォルメされたキャラクタたちがアクションを見せてくれるぞ。

前作の戦闘



↑キャラクタは動くがちょっと寂しい

今回の戦闘



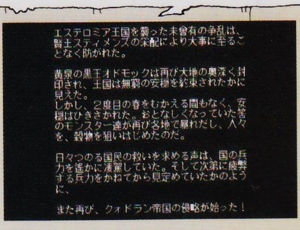
↑画面の下に新たにウィンドウが！



↑２等身のデフォルメキャラがかわいく戦ってくれるぞ

STORY

前作での戦いから約１年が経過したエステロミア王国。一度は退けたはずのクォドラン帝国が、再び侵攻を開始する。同時に国内のあちこちにモンスターが出現、平和だった王国は再び混乱の渦へと巻き込まれていく……。



↑黄泉の王まで復活したのか？

前作を継承しつつ操作性もUP！

コマンド体系などに多少の変更はあるものの、ゲームの根本的な部分は前作と同じといっていいだろう。ただし、操作性に関しては「２」の方がはるかに上だ。冒険者募集やパーティー編成などが、プレイしやすく改良されている。

また、今回はクエストを達成した時点で宝物が手に入ることがある。宝物にはいろいろな種類のものが豊富に用意されているぞ。中には出現する確率がとても低いものもあるので、アイテム収集癖のある人は全部そろえるまでやめられないかも。



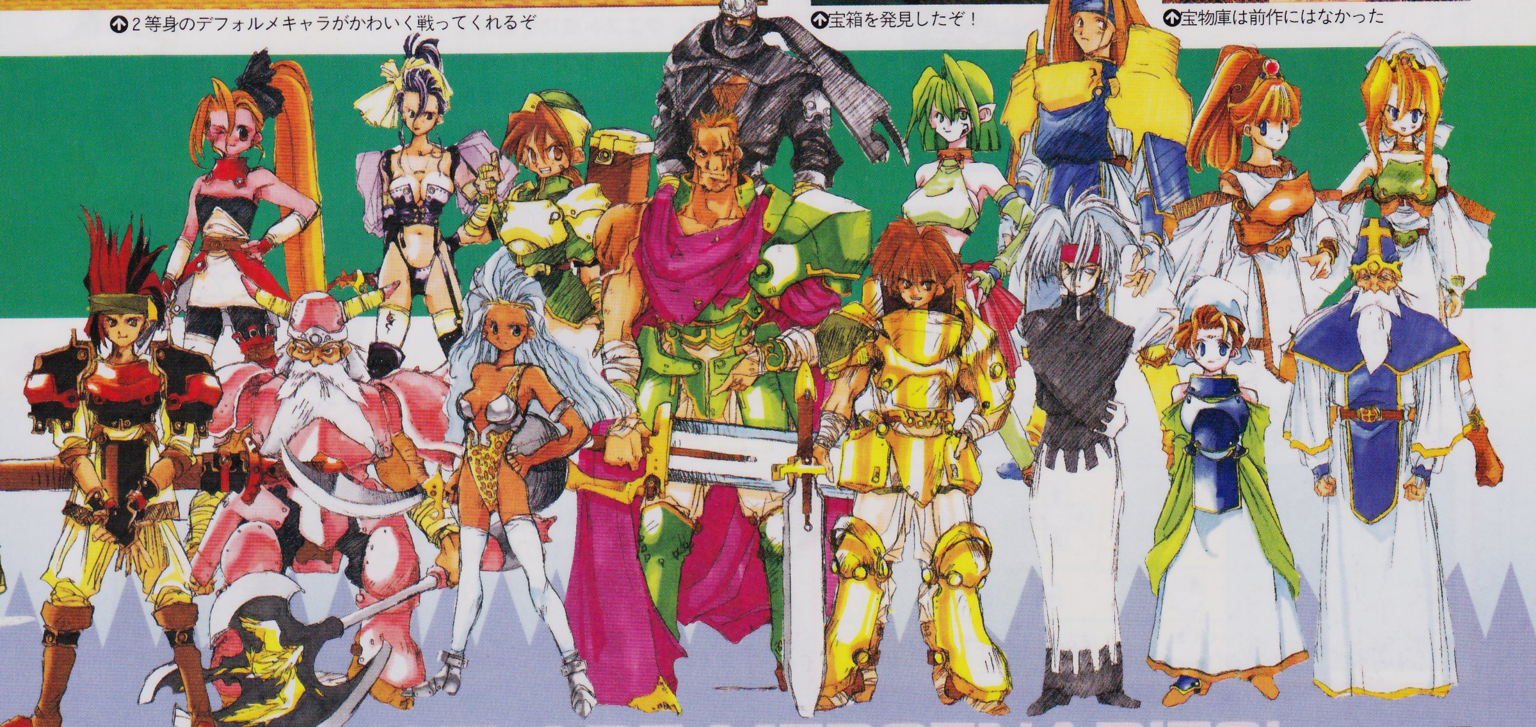
↑カーソルを合わせると顔が見れる



↑宝箱を発見したぞ！



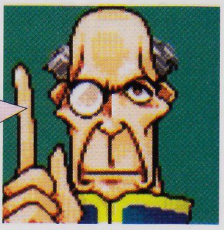
↑宝物庫は前作にはなかった



WE ARE MERCENARIES!

前作を継承しつつパワーアップしたシステムを見よ!

みなさま、おひさしぶりでございます。私、陛下のもとで長年に渡り執務大臣を担当しておりますコーモットと申します。今回は先の戦いより変更のありました点などを含めまして、ゲームのシステムについてお話いたしましょう。



データをしっかり把握してこそ王

まずは画面に向かって左側に表示される、王国の状況に関するデータの見方からお教えすることとしますか。数値の推移から国の状況を判断できればよいでしょう。

1 日 付 いわゆる暦ですな。大陸標準のエバン暦を使用、1年は12カ月、1カ月は4週間です。



➡王国のステータス画面ともいえる部分だ。一番下の砦充足率とは各砦に配置されている兵士の数を表している

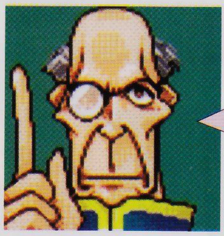
2 国 庫 陛下が使うことのできる国の資産でございます。くれぐれもムダ使いはなさらぬように。

3 国民感情 陛下に対する国民の忠誠を表す数値です。重要ですぞ。

4 国規模 国民の生産力ですな。施しや徴収の目安となる数値です。

5 事件解決数 発生した事件をどれだけ解決したかを数値で表します。

6 事件未解決数 どれだけ失策を犯したかが、数値で表示されるのです。



基本操作

画面上にあるカーソルをマウスで動かしてアイコンをクリック。コマンド決定は左クリック、キャンセルは右クリックだ。画面に「はい/いいえ」と表示されている場合でも、単に右クリックだけでキャセルが可能。原則的にキーボードにも対応しているが、カーソルの移動スピードが遅いため操作性は落ちる。

ポインタの移動	(マウス移動)	↑←→↓	8 4 6 2
決　定	(左クリック)	↵	SPACE
キャンセル	(右クリック)	ESC	SHIFT 0

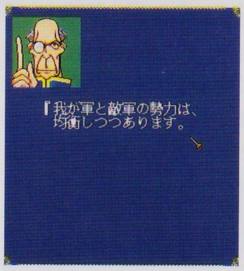
コマンドの意味を知ってこそ王

ここでは王国を運営するにあたって、陛下が出すことのできる指示（コマンド）を紹介していきましょう。1年前の戦いのときよりもコマンド自体は簡潔にまとまっておりますゆえ、陛下も指示を出しやすいかと思われます。それではまいりましょう。

戦　況　敵軍との差を知れ

王国を守る4つの砦に対するクォドラン帝国の侵攻状況をお伝えいたします。同時に、冒険の途中でやむなく倒れてしまった傭兵たちの回復状況についても報告が入ることになっております。

週の最初は、このコマンドで戦況を把握しておくといいでしょう。

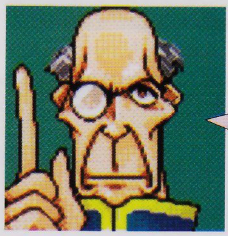


⬅どこでどんな事件が起こっているのか、砦の状況はどうなのか、など情報を確認しておこう

宝物庫　アイテムを売って大もうけ

ここは冒険者たちがクエストの中で見つけてきたさまざまな宝物を保管しておく場所になっております。どれも貴重な品物が多いので売り払えば、国庫の助けにもなるでしょう。

また、パーティーのリーダーに持たせることによって、各種能力にボーナスがつく宝物も数多くございます。クエスト成功を確実なものとするには、そういった魔法の品も有効に使わねばなりません。





➡時間が経てばじょじょに宝物の数も多くなってくる。眺めているだけでも楽しい…かな



臨時徴収　血税をむしり取れ

このコマンドを実行するのは、王国の経営が本当に厳しくなったときだけにしなければなりませんぞ。実行すれば国の規模の約半分の税金が国庫に加わります。が、同時に国民の忠誠は一気に4分の1まで下がってしまうでしょう。



⬆よっぽどこまったときだけ

住民施し　懐の広さも大切

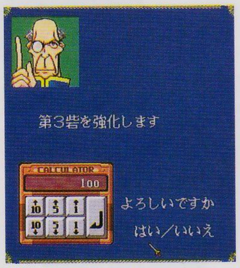
冒険に失敗して国民の感情が下がってしまったときは、王としての器の大きさを国民に見せつけてやりましょう。国規模の約10%程度の投資で、国民感情を1ポイント上昇させることができます。国民あっての王国ですからな。



⬆王は民に愛されるようでなくては

砦強化　守りあっての平和な王国

クォドラン帝国からの侵攻は、王国の北方に配置されている4つの砦が食い止めています。このコマンドは敵の攻撃で発生した被害を回復させます。各砦は最大1000人まで兵士を派遣できますが、このコマンドは月に1回しか使用できない点に注意してください。

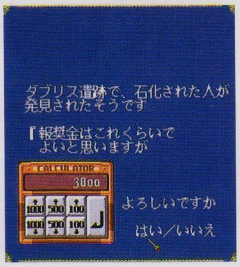


←1月で50～60人、多いときで100人近く減るときもある。こまめに補充していかないと危険だ

冒険者募集　金に糸目はつけません

王国で発生する問題に対するための、冒険者を雇うための報奨金を決定します。金額が高ければ高いほどメンバーは多く集まります。国庫と相談して決めましょう。





←バラエティに富んだメンバーを集めるなら、多少高額の出費は覚悟しなければならない



⬆事件が多発するとお金がかかる

編　成　冒険の成否を握る

募集したクエストを依頼する冒険者を決定するコマンドです。

パーティーの最大メンバーは3人で、それぞれの職業やレベル、属性などをキチンと考慮してパーティーを編成しなければ、クエストは成功しませんぞ。



←メンバーの属性とレベル、職業などをすべて考えた上で、ベストのパーティにしたい



⬆どんなパーティーにするか



システム　こまめにセーブせよ

現時点でのゲームのセーブや、以前セーブしたデータのロードを行うコマンドです。前回の戦いでも私は何度も申し上げましたが、王国を平和に導くにはこまめなセーブは必要不可欠ですぞ。それとサウンドのオン・オフもこのコマンドで変更できます。



⬆セーブもロードも一瞬だし、なんの制約もないのでドンドン使っていこう

パーティーインフォメーション　リーダーは誰だ!?

このコマンドは、編成されたパーティーの中で誰をリーダーにするかを決定することができます。さらにリーダーには、宝物を一つ持たせることが可能になっており、これはパーティーの統率力を上昇させる効果があります。ただし、パーティーが冒険に失敗すると持って行った宝もなくなりますぞ。



→誰をリーダーにして、何を持たせるかは結構悩むことになるぞ

ネクストフェイズ　1週間先へと進む

その週でやることをすべて終えたのなら、画面中央の下部にある「To Next Phase」と書かれたバーをクリックしてください。これで次の週へと時間が進行します。早く平和な世の中にしたいものですなぁ。



⬆来週はどんな出来事が待つのか

国を運営してこそ王

冒険者を募集してから編成までに1週間、さらに冒険に出るのに1週間かかる点をお忘れなく……。

以上でコマンドの説明は終了いたしました。あとはみなさまの判断に任せるのみでございます。







⬆冒険の果てに傭兵たちが見るものとは

ゲームオーバーの条件

4つの砦の兵士がすべて0になる。国民感情が0になる。以上の2つの条件のうち一つでも満たしてしまうとゲームオーバーとなる。

お金が減ってくると、臨時徴収→国民感情低下と悪循環になりがちだ。なるべく序盤は倹約してゲームを進めないと、ゲームオーバーになりやすいぞ。

総勢16人の傭兵たちを一挙に公開！

誰かのために、なんて動機じゃない。すべては自分と金のために戦う傭兵たち。もらった金額の分はきっちり仕事をしてくれる。

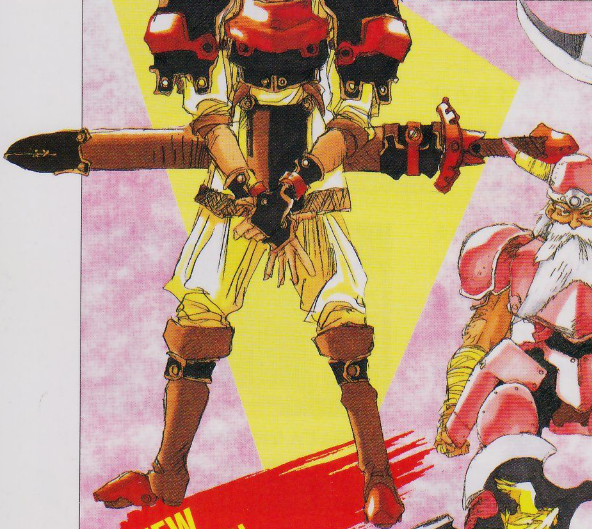
今回の「2」に登場する傭兵は全部で16人。彼らの初期登場段階でのステータスを紹介しよう。



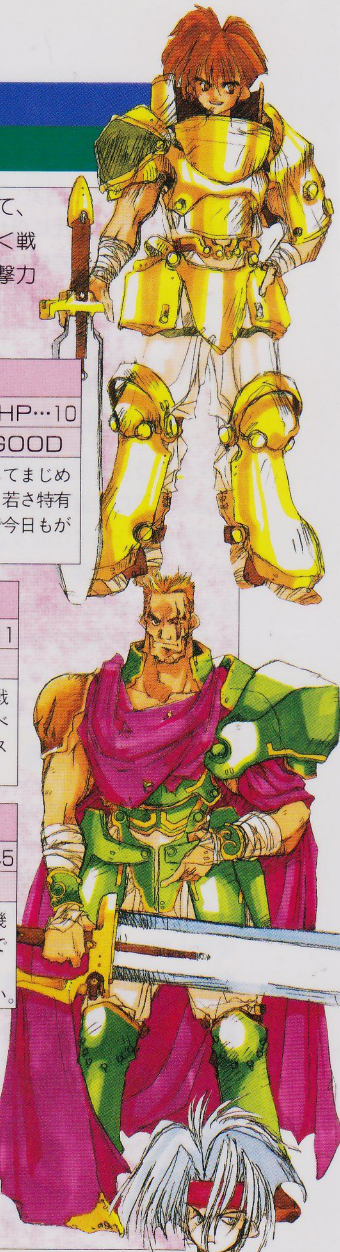
⬆さまざまな種類の傭兵が登場する

戦士 WARRIOR

パーティーの先陣を切って、モンスターに突っ込んでいく戦闘屋。レベルが上がると攻撃力も比例して上昇していく。







クレイド



LV…1 HP…10
属性……GOOD

物事に対してまじめな好青年。若さ特有の正義感で今日もがんばるぞ。

アッシュ



LV…2 HP…16
属性……EVIL

自分勝手で自由奔放。金儲けのためにこの戦争に参加した。クレイドとは対象的だ。

NEW COMER!

ウマ



LV…5 HP…11
属性……EVIL

アマゾネス風の女戦士。他の戦士に比べて体力がない分、スピードでカバー。

バークレイ



LV…9 HP…45
属性……EVIL

隻眼の中年剣士。幾多の戦場を剣一つでくぐり抜けてきた。金銭面はえげつない。

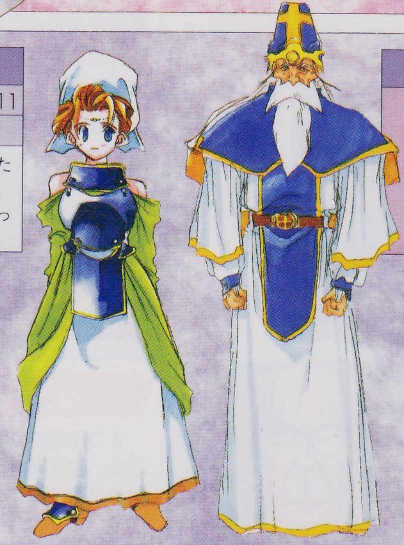
ガノックス



LV…3 HP…15
属性……GOOD

ドワーフの老戦士。金や名誉より、信頼できる仲間と戦いを楽しみたいらしい。

僧侶 CLERIC



フェニッカ



LV…2 HP…11
属性……EVIL

牧師の家に生まれた慈愛の心篤い女性。困っている人は放っておけないタイプ。

レオナンデル

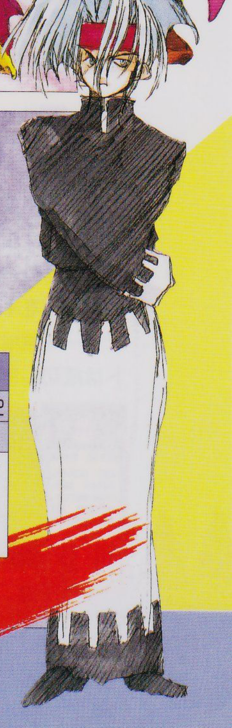


LV…2 HP…15
属性……GOOD

いつも穏やかな老司祭。国家の一大事に、老体に鞭打って参戦。能力は高い。

クロウ





LV…9 HP…22
属性……EVIL

東方の怪しげな宗教の宣教師。笑うことのない目は、人に心の内を見せない。

NEW COMER!

神に使える聖職者たちは、祈ることにより奇跡を発現させることができる。その奇跡は仲間の傷を癒し、邪悪なる生き物には傷を負わせることが可能。長丁場の冒険には必ず一人はメンバーにいれておきたい職業だ。



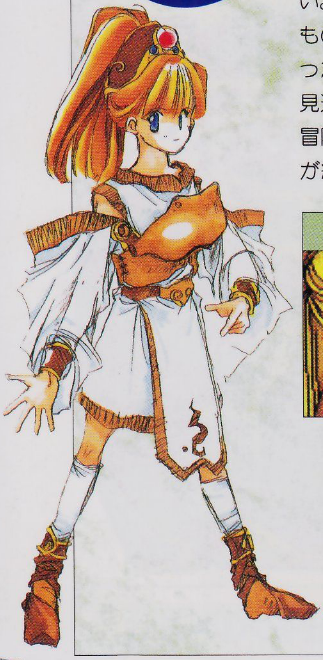
⬇僧侶の回復魔法あっての戦闘だ

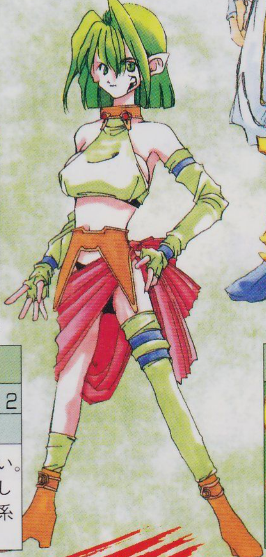
魔法使い SORCERER

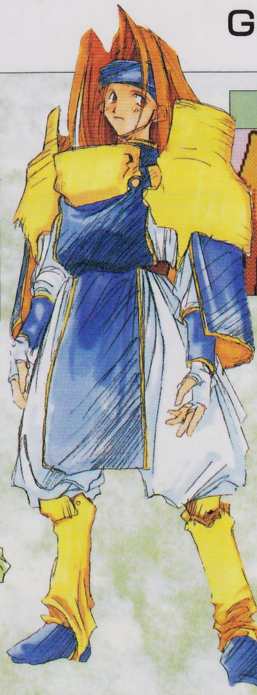
信仰ではなく、独自の勉強や才能で自然を構成する力を操り「魔法」を使用する魔法使い。HPこそ低いものの、魔法を使った高い攻撃力は見逃せない。強敵が潜んでいそうな冒険には、高レベルの魔法使いの力が絶対に必要になるはずだ。

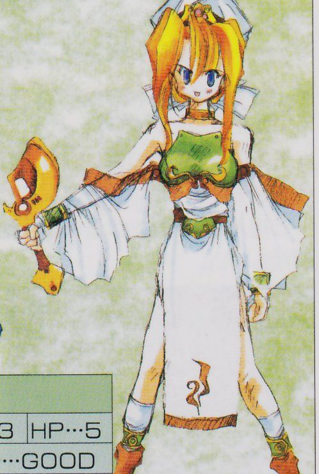


⬆魔法は一撃必殺の破壊力を持っているのだ









ホロウィー



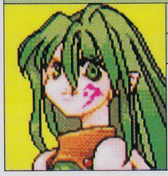
LV…8 HP…20
属性……GOOD
内向的で自分に自信を持っていない。風系の魔法を使ってモンスターと戦う。

ベクター



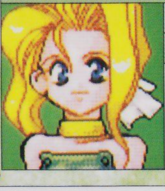
LV…3 HP…4
属性……EVIL
双子の魔法使いの妹。派手な姉に対してコンプレックスを持つ。炎系の魔法を使用。

ストローメア



LV…5 HP…12
属性……EVIL
エルフの女魔法使い。双子をライバル視した派手な格好。雷系の魔法を使う。

ラスター



LV…3 HP…5
属性……GOOD
双子の魔法使いの姉。妹に比べるとかなり派手だ。得意な魔法も妹と対称的に氷系。

盗賊 THIEF

ダンジョンを冒険する中で彼らの役割はかなり大きい。盗賊がいればパーティーが道に迷うことも少なくなるし、ボスとの戦闘のあとに宝物を見つける確率も高くなる。パーティーレベルの低い序盤のクエストにはかかせない職業だ。

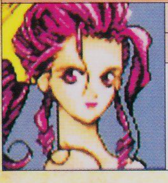








エレノーラ



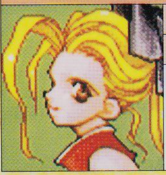
LV…7 HP…24
属性……EVIL
レザー仕立ての姿に、とげとげムチというどこから見ても女王様タイプ。

チョップ



LV…1 HP…6
属性……GOOD
ホビットの少年。いつも底抜けに陽気なのが特徴。ショートボウを装備している。

シュガー



LV…7 HP…18
属性……GOOD
アッシュの妹で、超ブラコン。兄にくっついて今回の戦争に参加する。

哥鞍



LV…4 HP…11
属性……GOOD
正体不明の謎の忍者。なぜ戦争に参加したのかなど、彼については何も情報はない。

冒険を成功させるためのテクニックを紹介

このゲームをプレイする中で最も大切なのは、いかにしてクエストを成功させるかに尽きる。きちんとクエストをクリアできれば、資産を減らすことなく円滑に王国を経営できるはずだ。

ここでは効率よくクエストを成功させるためのテクニックを、いくつか紹介していこう。

王国に平和を取り戻し、黄泉の王オドモックを倒すまでプレイヤーと16人の傭兵たちは戦い続けねばならない。





↑クエストを確実に成功させるために！

パーティ編成に気を配れ

GOODとEVILの属性は、それぞれ正（＋）と負（−）という性質を持っている。パーティーの強さを決めるには全員のレベルを足した数値を使うのだが、これだと違う属性のメンバーを同じパーティーに入れると、レベルが相殺されて、本来の力が発揮できなくなる。



←リーダーにしたキャラクターのレベルは2倍になる。それでも属性が違うメンバーがいると辛い

バランス型　戦士・僧侶・盗賊

ゲーム序盤ではこういったバランスの取れたパーティーで冒険にでるのがいいだろう。回復を担当の僧侶と道に迷わなくなる盗賊がいるから、冒険をクリアする確率は高い。



↑一番バランスが取れている

攻撃重視型　戦士・魔法使い・盗賊

冒険にでる場所の敵が強そうな場合は、僧侶を無視して魔法使いを入れてみよう。パーティーの攻撃力は俄然高くなる。敵の攻撃に耐えきるHPが勝負。

↓戦闘の爽快感を味わいたい人向け



レベルアップ型　高レベル戦士・低レベルキャラ×2

高レベルの戦士を前に一人おいて、戦闘はすべて戦士任せというパーティーだ。レベルの低い魔法使いを鍛えるときなどに使えるぞ。ただし、戦士が敵を一発で倒せないと意味がないので、クエストが限定される。



↑前の戦士がバッサバッサと敵を切り刻んでみんなの経験値を稼ぎます

盗賊と僧侶がカギ

攻撃力が高いパーティーでも、道に迷ってしまった時点でクエストは失敗。またパーティーのメンバーが一人でも死んでしまった場合も同様。以上を考えると盗賊と僧侶の存在はパーティーには欠かせないものとわかるだろう。



↑仲間が死んでも失敗になる

→どんなに強いパーティーでも道に迷ったらそのクエストは失敗になってしまう。盗賊は大切だ





GAME ROOM

確実にこなせる冒険を選ぼう

冒険者募集のときに報奨金をケチると、クエストに集まるメンバーが少なくなるのはコマンド紹介のところで書いた通り。しかもケチッた報奨金では高レベルの冒険者は、まったくといっていいほど出てこない。クエスト成功を確実にするなら多少の無理をしてでも高レベルの冒険者を一人はパーティーに入れておきたい。

お金がないと……

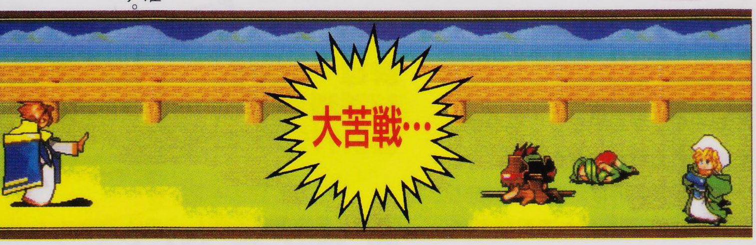


➡試しに100Gで冒険者を雇ってみることにしてみよう。何人くるかな



⬅募集に応えてくれたメンバーはこれだけ。これでは冒険はキツイ

メンバーが少ない！



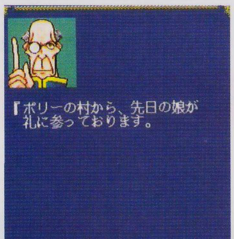
⬆敵にあってもレベルが低いのでまともに戦えない！

イベントで増える仲間もいる

最初に王との謁見に現れるメンバーは全部で13人。残りの3人は、ゲーム進行上でのイベントが発生しない限り仲間として登場することはない。単純に決まった時間が経過するだけで発生するイベントもあれば、特定のキャラクターのレベルが一定まで上がらないと起こらないものもあるぞ。



⬆最終的には16人のメンバーになる



➡週の最初にコーモットがなにやら話しかけてくる。どうやらイベントが発生したようだ



⬅街で助けた女性の兄貴がクロウだったとは…。でもこれで心強い傭兵が一人増えたわけだ



➡クールでかっこいい僧侶のクロウは最初から傭兵のメンバーに入っているわけでない

レベルアップしてさらなる冒険に……

「2」では依頼される事件の横に%が表示されている。これはその事件の被害状況で、1週ごとに25%前後増えていく。この数値が100%に達すると、その事件は手遅れとなってしまい国民感情が大幅にダウンしてしまう。被害状況の高い事件は、なるべく高い報奨金を出して高レベルの冒険者を雇い、事件解決に乗り出さなくてはならない。来週で100%を越える事件（被害状況が75%以上）は失敗が許されないのだ。また、日付が進むと%が表示されない事件が出現する。これはその事件になんらかのイベントが発生することを意味している。最終的にゲームをクリアするには、前作同様に3つのアイテムを集めなければならない。%の表示されない事件はそのアイテムと関係があるのだ。当然ながら待ち受ける敵は強いヤツばかり。傭兵たちをレベルアップさせてから、挑戦させよう。

⬇横に小さく書いてある%がポイントだ





⬆何度も戦ってレベルをガンガン上げていこう。依頼される事件もじょじょにだが、難しくなっていくので覚悟が必要だ



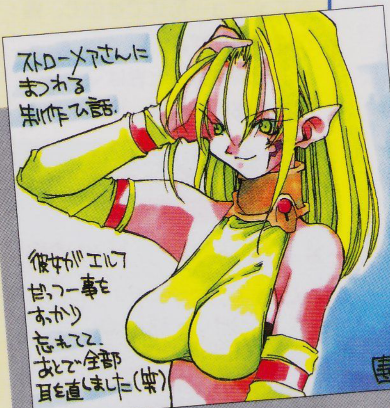


⬆王国に平和が戻るのはいつの日か？　それまで傭兵たちの戦いの日々は終わらない

制作ウラ話

今回の目玉は何と言っても、OPデモの2の縦回転でしょう。って始まって30秒ぐらいで目玉が終わるのもサミシイですね。でも他に書くような事は何もないです。和やかに仕事が始って、波瀾も無く終わりました。ただ一つ問題があるとしたなら、それは開発期間が2か月半しか無かったという事!!どゆこと？
といった政治的な障害を孕みつつやりたいこともけっこう削っちゃったけど、ぼくはジオコンをまだまだ進化させたいのです。もうちょっと先を見てみたいなーという方がおられましたら、お便り下さい。今度こそ完璧なジオコンを…とかって前回も言ったっけ（笑）イヤイヤ、次こそは…

（寿三郎）





■Disc 2に収録

うさ雀ファイト! Aちーむ

ボードゲーム

だれにでも簡単に遊べる麻雀タイプのゲーム。美少女戦隊Aちーむと相対するのは、これまたギャル軍団!? さらに謎の動物軍団は何者?

ルールはカンタン! やってみりゃわかる…

うさ雀は、麻雀をベースに、だれでもかんたんに遊べるようにした、牌を使うボードゲームです。

主人公たちと対戦相手にはそれぞれライフが設定されています。うさ雀で1回あがると、その得点分だけ相手のライフを減らすことができ、0にすれば勝ちです。





↑うさ雀であがれば相手にガシガシとダメージ。ライフ0にすれば勝ち抜き

メニューコマンド

ゲーム中にマウス右クリックでメニューウィンドウが開きます。状況に応じてコマンドは変化。

リーチ	テンパイ時にリーチを宣言できます
ツモ	ツモ牌であがれる時に選択します
ロン	リーチ時に相手のステ牌であがれるときに使用します
技	技を使います。選択した人物によって技は違います
交代	対戦する仲間をランダムに交代させます
もどる	サブメニューを閉じて戻ります

基本操作

牌を選択するとき以外は、すべてメニュー形式ですので、操作は簡単です。

ステ牌を選ぶときはマウスを左右に移動すれば、手の形のカーソルが移動しますので、目的の牌を選んで左クリック。

メニューコマンド選択のときは、マウスを上下に移動すれば、反転している項目が変わります。

牌をツモする 牌を捨てる メニューコマンドの決定		SPACE ↵
メニューコマンドウィンドウを開く／閉じる		SHIFT 0
ステ牌の選択		← → 2 8
メニューコマンドの選択		↑ ↓ 4 6

※数字キーはテンキー部のみ対応。

ルール1 使用する牌の種類と数

うさ雀で使用する牌は、赤、青、黄色に分類され、それぞれの色に4種類ずつの牌があります。これにカーバンクルのピンク牌を加えた13種類の牌が存在します。

それぞれの牌は、9枚ずつあり、合計117枚の牌を使って遊びます。この枚数は覚えておきましょう。

牌は13種類×9枚 合計117枚





↓↗うさ雀で使用する牌は、この13種類。各色によってキャラクターの傾向が違うけど、カワイイ牌ばかり

ルール2 最初に配られる牌

ゲームが始まると、まず双方に11枚ずつの牌が配られます。画面右上のDORAの表示牌は、あがったときに持ち牌に含まれていれば得点になります。この牌は、山から引いているわけではなく、ランダムに決められているので、残り95枚すべてが山に入っています。



↑最初に牌が配られた状態。これをもとにどういう役を組み立てるか考える

ルール3 ツモとステ牌

常に11枚の牌を手に持っているわけですが、ここで山から1枚牌を引きます。山から牌を引くことをツモといいます。そして、いらない牌を1枚捨てます。この牌をステ牌といいます。このツモしてから捨てるという行為を繰り返し、自分の役を組み立てていきます。



↑11枚の牌があるところに1枚牌を引いて12枚。どれがいらないかを考える



↑いらない牌の中から捨てる牌を決めたら、場に捨てる。これの繰り返し

ルール4 組み合わせ可能な枚数

役を作るためには、あがりの形を覚えておく必要があります。うさ雀では、同色同種の牌3枚または4枚が一組になり、3枚ならば4組、4枚ならば3組ずつそれぞれの牌を集めなければなりません。4枚組の役は、3枚組の役よりも役点が高いですが、あがるのは比較的困難です。ただし、技を使っていれば、けっこう楽かも？

同種同色の牌6枚または8枚を持っている場合は、3枚2組または4枚2組として認められます。



⬆後は、赤ブタかカーくんがくれば青ネコを捨てて3枚4組の待ち状態に



⬆赤ブタ4枚に青ネコ3枚。この状態ならばまだ幅広い待ちができる

ルール5 テンパイとリーチ

3枚ずつ3組と2枚組、4枚ずつ2組と3枚組という状態ができあがれば、あと1枚牌が加わるとあがりということになります。この状態をテンパイといい、リーチを宣言することができます。

リーチを宣言すると、自分の持ち牌を変更することはできなくなりますが、相手のステ牌を使ってあがることができます。基本的にリーチをかけると得です。



⬆青ネコがきた。サブメニューを開き、リーチを選んでからカーくんを捨てる



⬆リーチ宣言完了。後は、タヌキをツモるか、相手が捨ててくればあがりだ

ルール6 あがり

ツモ牌であがる場合をツモといい、相手のステ牌であがることをロンといいます。リーチを宣言していなければロンはできません。

ツモ牌またはロン牌を加えた12枚で3枚4組または4枚3組の役ができあがることになります。



⬅リーチすればあがるチャンスも高いが

ツモ

⬇リーチしなくてもツモであがれれば問題はないのだ

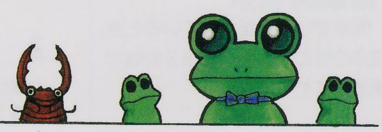


ロン

⬇リーチをかけないと、相手のステ牌ではあがれない







ルール7 得点の計算

あがったときの牌の組み合わせで役が決定します。そろえるのが難しい役ほど高得点です。

手持ちの牌の中にドラ牌の組があれば、その枚数に応じてボーナス得点がつきますが、ロン牌がドラ牌であった場合、ロン牌1枚だけには得点がつきません。さらに、どちらかがリーチをかけている場合は、裏ドラ牌が表示され、これも持っていれば得点となります。

これに、リーチをかけるまでの時間とあがるまでの時間に応じたスピードボーナスが加えられます。





⬅➡うさ雀では、とにかくあがれれば役がつく。ドラは、麻雀ほど強力ではないが、それなりに得点もあるので便利

ルール8 流局

20回のツモの間に双方ともあがれなかった場合、勝負が成立せず、流局となります。このとき、テンパイしていない（ノーテン）方のライフが少しだけ減ります。



➡どちらもノーテンだと両方にダメージ

役となる組み合わせと得点

①KofY'95（役の王様'95）
役点：12800点●どれか一種類の牌が9枚あれば、残りの一組は何であっても構いません。

②猫々輪舞曲（ねこねこロンド）
役点： 6400点●赤、青、黄色それぞれの猫の絵の牌とカーバンクル牌で構成。

③猫々小夜曲（ねこねこセレナーデ）
役点： 4800点●赤、青、黄色それぞれの猫の絵で構成。残りの一組は何でもOK。

④イロイッカイズツ
役点： 2400点●赤、青、黄色それぞれより一組ずつとピンク色(カーバンクル牌)で構成。

⑤極赤一色／極青一色／極黄一色
各役点： 8000点●赤、青、黄色のどれかの同色グループ4種類全ての牌を一組ずつで構成。

⑥純赤一色／純青一色／純黄一色
各役点：6400点●同色グループで統一。「極～一色」役との違い＝4種類全てでなくてよい点

⑦赤一色／青一色／黄一色
各役点： 4800点●同色グループで統一。尚且つ、カーバンクル牌も含んでいてよい。

⑧ちゃんぷるー
役点： 1600点●上記に該当しない4組系の役はこの役となる。

⑨猫々交響曲（ねこねこシンフォニー）
役点： 9600点●赤、青、黄色それぞれの猫の絵4枚ずつで構成。

⑩自由博愛平等
役点：6400点●赤、青、黄色それぞれから1組ずつで構成。カーバンクル牌を含んではだめ。

⑪八相葉っぱ
役点： 8800点●同種牌の組が2組あれば、(つまり一種類の牌が8枚あれば) 残りの一組は何であっても構いません。

⑫超赤一色／超青一色／超黄一色
役点： 8000点●赤、青、黄色のどれか、同色グループで統一。

⑬玉山カルテット
役点： 5600点●上記に該当しない3組系の役はこの役となる。



Aち〜むの4人の仲間とその技の数々

聖アララ学園の名物４人組。俗称Aち〜むのメンバーは、うさ雀において特殊な技を使えます。

対戦前に、Aち〜むのメンバーの誰が相手をするか選べます。

技を使うと、ライフゲージの下のスピリットゲージが減っていきます。これが足りないと技も使えません。途中交代もできますが、だれと変わるかはランダムです。



↑自分の技量に応じて対戦する仲間を決めよう。自分に合ったキャラが一番

だれを選んでプレイすべきか？

初心者はやはり雪乃ちゃんがいいでしょう。ただし、危険度は、ちょっとなれればだれにでもわかります。弓ちゃんの気合いツモは、テンパイすればほぼ確実にあがれますが、絶対ではありません。やはり最高は祐ちゃんで、牌調達によって強引に相手のステ牌を集め、超高い役をねらえます。



↑猫々シリーズもけっこうねらえる



↑ラストチャンスって、けっこう当たらないもの。あまりあてにしないで



◀ハンニバル

本名、エリカ・ブライトン。イギリスから転校してきた外国人。勉強嫌いで、イタズラが大好き。どんなときでも明るいのがとりえだが、お調子ものすぎるのがタマにキズ。転入早々から数々の騒ぎを起こし、その奇行は全校生徒に知れわたる。

うさ雀の技はないが、技を使わず勝利したときにつくノートリックボーナスをねらいたければ彼女。



▲桜 弓姫子

桜家家伝古武術「桜式」を習っている。ただし、なぜか高所恐怖症だとか

桜 弓姫子の技

気合いツモ

テンパイしているときに技を選択すると、気合いツモができ、あがり牌を引く確率が上がります。

ラストチャンス

テンパイ状態で流局をむかえた場合、残り牌を引けます。ただし、あたり牌があるとは限りません。



↑必殺ステ牌調達！　これがうさ雀究極奥技だ！　これに勝る技なし

小鳥遊 祐の技

ステ牌調達

相手が捨てた牌を自分の牌にすることができます。ただし、相手がステ牌した直後だけ可能です。

牌交換

最初に配られた牌が気に入らないときに、希望の牌だけをもう一度交換することができます。



▲小鳥遊 祐

いつもクールで少し冷めたところのある祐ちゃんは、下級生の女子に人気



↑牌の危険度は、青が安全。黄はたぶん大丈夫。赤は危険ということ

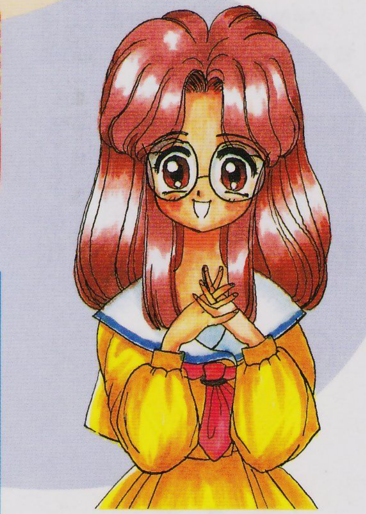
井上 雪乃の技

ステ牌通心

相手がリーチをかけているとき、技を使うことで危険牌を通します。相手はその牌をロンできません。

危険牌表示

相手がリーチをかけているとき、自分の牌の中の危険度を３段階で表示してくれます。



▲井上 雪乃

物腰穏やかな心優しい少女。ひとりだけ違う制服は、転校前の学校のもの

読めましたか？　桜弓姫子（さくらゆみひこ）　小鳥遊祐（たかなしゆう）　井上雪乃（いのうえゆきの）　英あゆみ（はなぶさ）　小菅愛美（こすげまなみ）　未来＆胡桃（みらい＆くるみ）　岡崎風文（おかざきしふみ）　安藤麗（あんどうれい）

対戦相手もまた妙なノリのメンバー

うさ雀の対戦相手はギャルばかり。セリフやリアクションも妙だから、終始楽しませてくれる。

小菅愛実に見込まれたAちーむのメンバーは、うさ雀を通して聖アララ学園の中で情報を集めはじめる。はたして、愛美の頼み事を解決できるのか？



⬆対戦前に会話シーンがある。ここでストーリーが語られていくから注意



英 あゆみ

財閥英コンツェルンの令嬢。聖アララ学園に転校してきたばかりだが、学校の友だちと打ち解けあおうとしない

英 あゆみの技

ライフ回復

あゆみちゃんは、超ずっこい技、ライフ回復を使います。対戦相手とのライフ差が大きいときに技を使ってくるので困りものです。

がしかし、もしも仲間ならば別な話で、超使えるということに…。



⬆敵としては実にやっかい。彼女とは2度も対戦することになるのだ



小菅 愛実 ►

クラスメイトとなじもうとしないあゆみを心配してAちーむに相談に来た女の子。Aちーむの腕試しのために対戦する



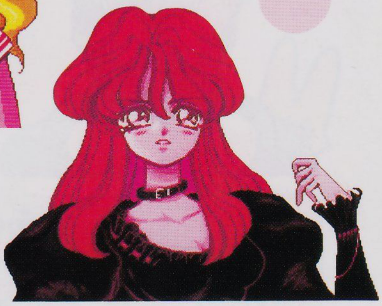
▲ 末来&胡桃

中等部一の情報通。その道のゴシップや流行ものの情報に敏感な双子の姉妹。手と手を合わせれば奇跡が起こるかは不明



◄ 岡崎 風文

聖アララ学園中等部生徒会長。学園のマドンナ的存在で、もの静かなお嬢様。つねに愛猫コーネリアを抱いている

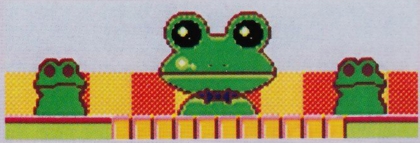


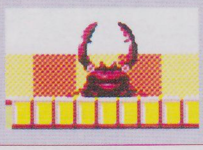
アーディー ►

本名・安藤麗。あゆみの家庭教師として英家で働いていたが、姿を消す。聖アララ学園のどこかにいるらしいが…

動物三闘士……おぷさぽー・ゲロゲーロ・クワガタ虫







なぜ？ 動物たちがうさ雀を挑んでくるのか？ そんな細かいことは気にしないように。彼らも貴重な情報源なのだ…たぶん。

パスワードでコンティニュー

対戦で勝ち抜くと、画面左下にパスワードが表示されます。後日プレイを再開したい場合は、このパスワードを入力するのですが、このパスワードの場合は、対戦後のクリアデモから再開されます。次の対戦相手から始めたいときは、クリアデモ後に画面右下に表示されるパスワードで始めてください。会話相手が切り替わるときに、パスワードも変わっているはずです。



⬆右下のパスワード表示に注意

開発ウラ話

『うさ雀』は、昔コンパイルがMSX²でDSを出していた頃にあったゲームです。前回の『うさ雀』での対戦相手はとてもヘンなキャラばっかりでしたので、今回の98版ではユーザー層の指向を考慮し、おねーちゃんキャラばかりのギャルゲーへと変貌させてしまいました。ところが最近、DSのユーザー層に変化が見られ、なんと小中学生のユーザーさんが激増中。当ゲームが皆さんにどういった形で受け取られるのか、とっても心配です。今回は女の子ばっかりのゲームになってしまいましたが、次回あたりには、こーんな感じのごついキャラで「大統領を救いだす」ような、熱くて汗臭いゲームも作ってみたいです（笑）

（ぶんたった）





■DISC 2に収録

いもほり

カードゲーム

聞いた瞬間、なんじゃそりゃ?と思わず首をかしげてしまう名前。その実体は、一度ハマると抜けられない、カードゲーム地獄なのだっ。

ゲームシステム

ゲームの中でもプレー前やデモでルール説明をしてくれるんだけど、ここはひとつ、じっくりと「いもほり」の世界を観察してみよう。

簡単に言ってしまうと、トランプの「ページ・ワン」に似ている。ただこっちは、いったん捨てたカードは1ラウンドが終わるまで2度と使わない。この先くわしく説明するけど、穴掘りするみたいに山札をひたすら底まで引きつづけたら、次は場に出たカードをイモヅル式に取りつくさなきゃならないの。それで「いもほり」って呼ばれるようになったってワケ。



使うのは、♥や♣の代わりにぷよマークがついた、魔導キャラ入り特製カード。トランプと同じAからKまでの13枚が各4色あって、全部で52枚使う。これを最初に各自に4～6枚配り、同じ色のカードを出しながら、早く手札がなくなった人の勝ちとなるんだ。

基本操作

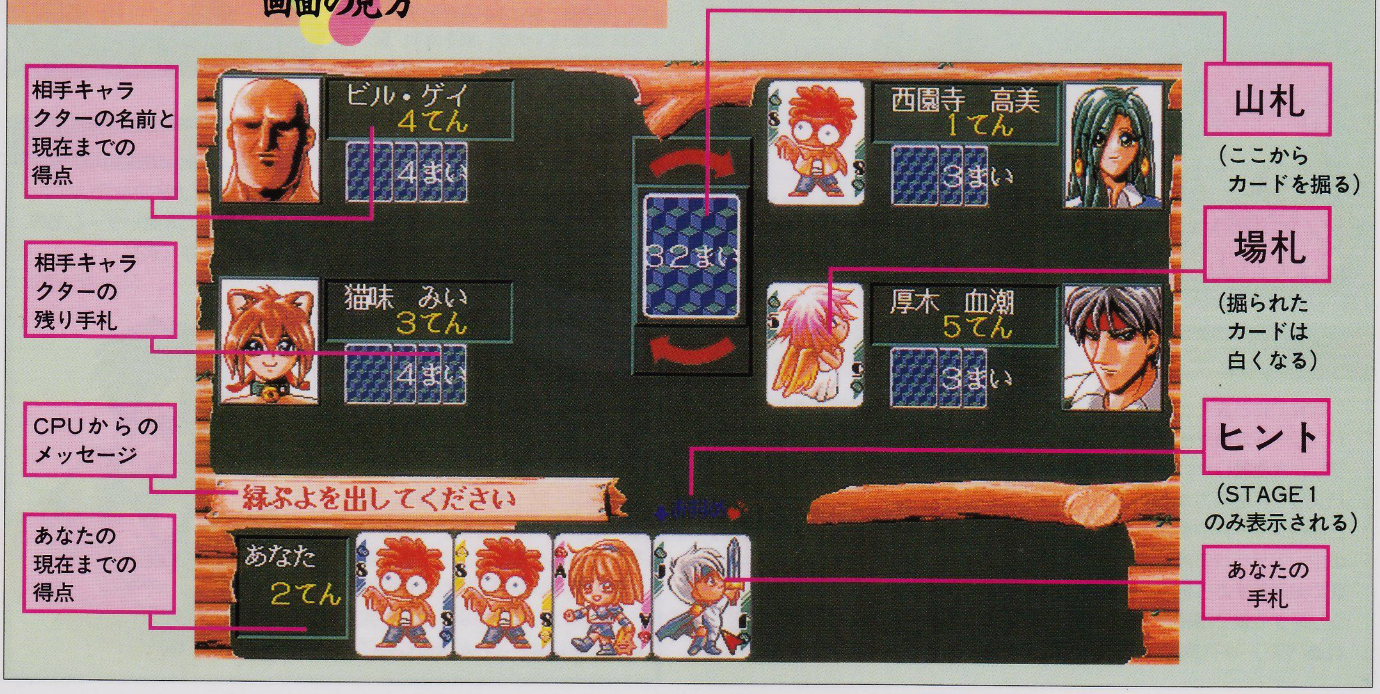
マウスでもキーボードでも操作OK。

コンフィグ画面では、変えたい項目を左クリックすると押すたびに設定が変化する。

ゲームプレー中は、出せるカードのところにしかポインタが動かないから、間違った操作をしなくてもすむというわけなんだ。

ポインタの移動	360	↑ ← → ↓	8 4 6 2
決定	(左クリック)	↵	SPACE
キャンセル ゲームを中断してメニュー画面に戻る	(右クリック)		ESC

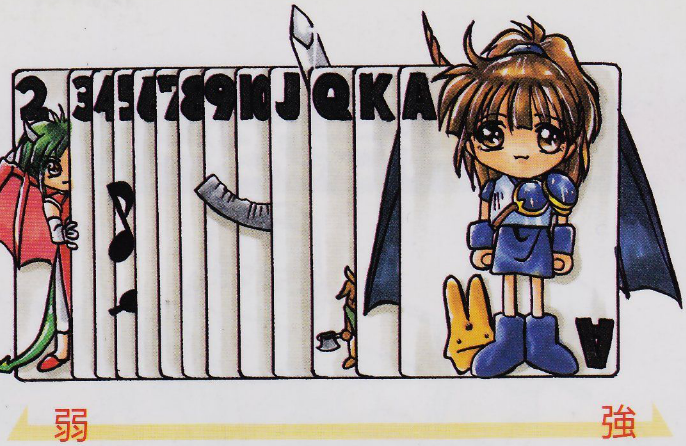
画面の見方

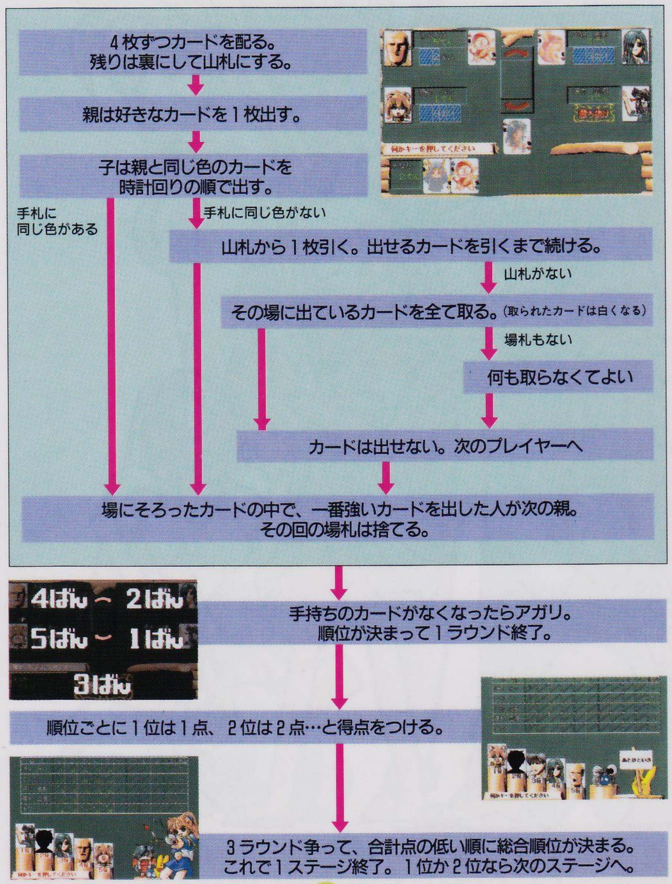


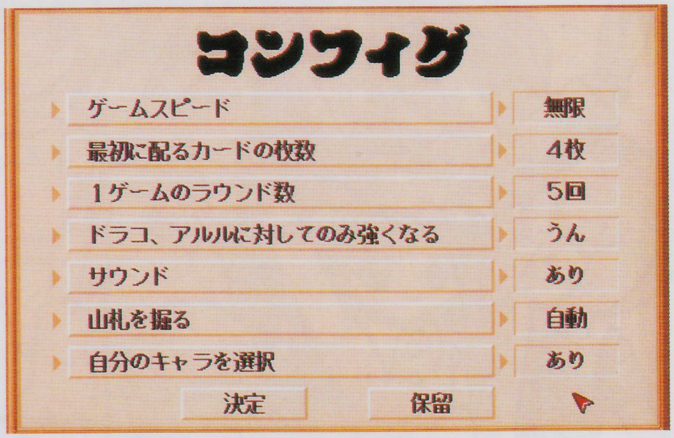
基本的なゲームの流れ

実は、プレー中のほとんどの操作はCPUによるオート。キミはどのカードを出すかを選択するだけでゲームは進むのだが、ルールをちゃんと理解せずにプレーしても面白さは半減してしまう。下のチャート図を参考にバッチリ把握して、ゲームを楽しんでほしい。

ゲームに参加するのは、キミとCPUキャラが４人の全部で５人。標準ルールだと、最初に配るカードは４枚で、３ラウンド戦うと１ステージ（１ゲーム）終了となり、参加メンバーの入れ替えになる。カードの強さは、最弱がドラコの２、最強がアルルのAだ。





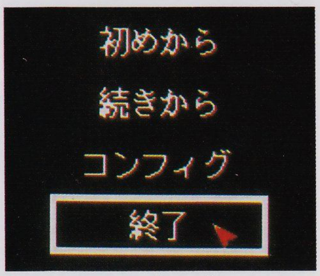


↑コンフィグ画面。右下の「保留」を選んだ場合は、内容は変更されない。

メインメニュー解説

■はじめから

必ず「STAGE 1」からゲームが始まる。



↑「終了」でDOSプロンプトへ。

■つづきから

ゲームを起動してすぐ選択した場合は、クリア済みのステージをとばしてゲームが始まる。一度でもエンディングを見たことがある場合は、「STAGE 8」というフリー対戦モードになる。

ただし、ゲームを起動して「はじめから」を選んでしまってから、ゲームを中断して選んでも、前回のゲームの続きのステージから始まってしまうので注意しよう。

■コンフィグ

●ゲームスピード

待ち時間の長さを決める。「無限」に設定した場合は、キー入力待ちになる。

●最初に配るカードの枚数

最高６枚にできる。そうすると、山札の数が減り、より早く場札総取りをしなくてはならなくなる。つまり、より戦略性が高くなるというわけだ。

●１ゲームのラウンド数

最高10ゲームにまで設定できる。逆転したり、されたりの根性の長期戦を楽しもう。

●ドラコ、アルルに対してのみ強くなる

ドラコの２がアルルのAに対して「だけ」強くなれる。だから、場札の中にAがなければ、いくら２を出しても最強にはなれない。だが、Aさえ出ていれば一発ハナをあかしてやれる。

●自分のキャラを選択

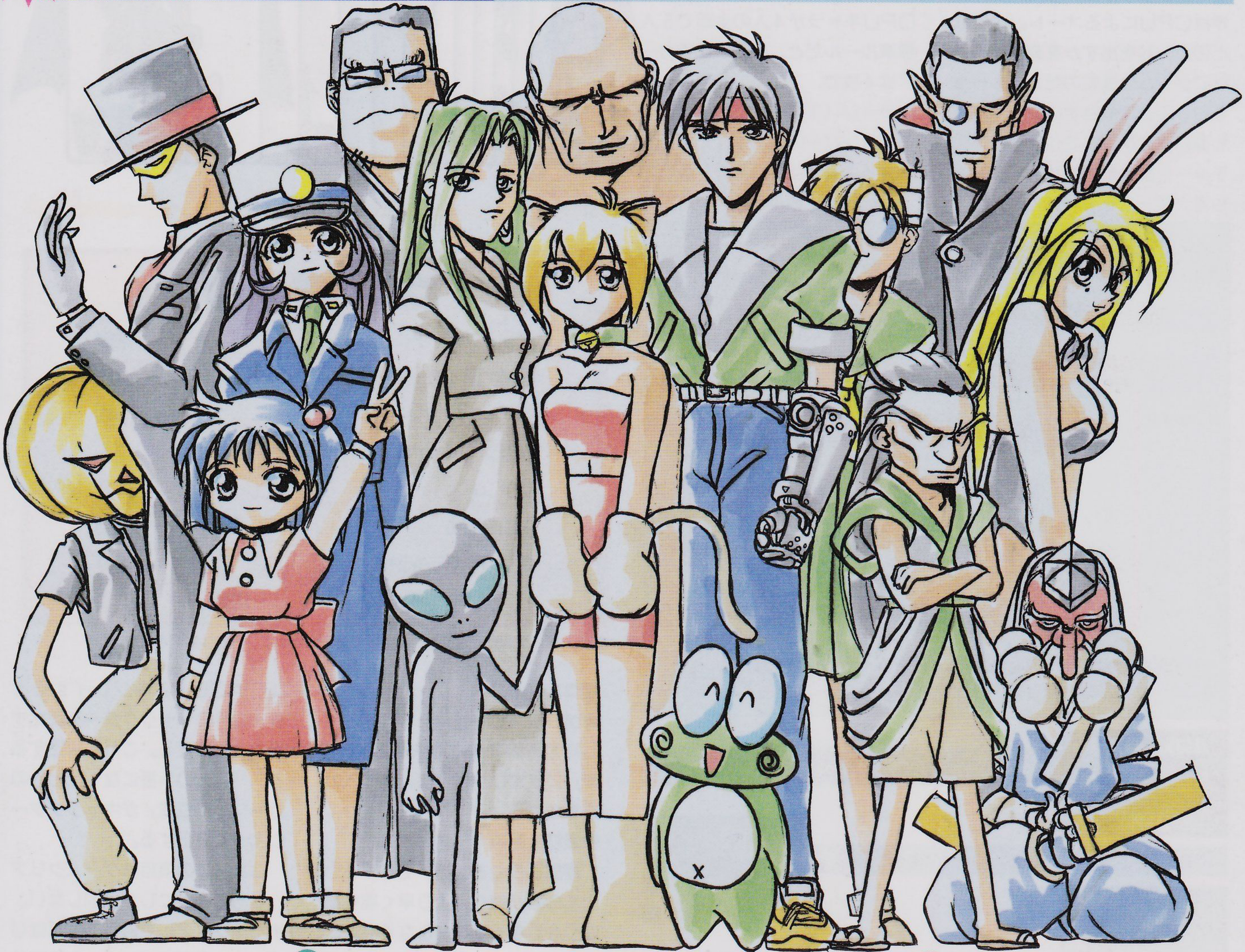
「つづきから」の項で解説した、「STAGE 8」をプレイするとき、自分のキャラクターを設定することができる。これを設定すると、「自分の手番になったときのカーソルの位置」がキャラクターによって変化する。

なお、この項目はゲームクリアしてある場合にしか出現しない。また、クリアしてあっても「はじめから」を選んでしまった後では表示されなくなるので、必要ならゲームを起動しなおそう。



登場キャラクター

総勢16名のキャラクター達がキミのお相手。どっかで見たことあるようなヤツから、謎の生命体までいるぞ。プレー中のセリフにも注目だ。



怪しいキャラ達が各ステージで待ち受ける

「いもほり地獄」に足を踏み入れたキミは、わけわからん言いがかりをつけられて「いもほりで勝負だっ！」と勝負を挑まれた…わけではないが、全7ステージで名うてのいもほら一達と対戦しなくてはならない。

最初の1ステージだけは4人の対戦相手は決定済み。2ステージめから、新キャラ2人に、既に対戦した中から好きなキャラ2人を選んで加えた、計4人が対戦相手となる。誰を相手に選ぶかも、勝つためのポイントだ。



STAGE 1



STAGE 2

ワイワイおしゃべりしながらプレイ

ゲームプレイ中は、何かあるごとに表情がクルクル変わって、叫んだり呟いたりとにぎやか。音声でのおしゃべりはないけれど、各キャラクターの個性バクハツなコメントを堪能してくれ。画面に向かって話しかけるのもヨイぞ。







河合 かな



天才いもほり少女。生来の素質に加え、英才教育のたまもので異常な強さを見せる。どこの天才少女も同じで、負けるとすぐ泣く。将来が心配である。

佐渡 魔造



実はコウモリ。一見、何も考えずにプレーしているように見えるが、実際何も考えてなかったりする。なのに何故か、結果としては勝っている。許せん。

タグチ君



創業は元禄15年という老舗バイク屋の若旦那。体に似合わず小さいものが好き。プレーそのものにはクセがなく、基本に忠実といったところ。

猫味 みい



運がとてつもなく悪く、弱いカードばかり配られてるが、どうも自覚はないらしい。アタマは使わず、動物的カンに頼ってプレーしているようだ。

マグナム堀越



いもほり界伝説の達人。山にこもっての修行は伊達ではなく、運までもコントロールできるとのもっぱらの噂だ。ただ、忘れっぽいのがタマにキズ。

宇佐美 みよ



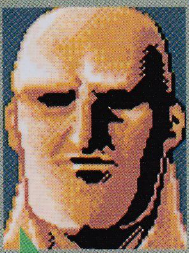
猫耳の次はうさ耳というのが世の習わしである。セクシー&ダイナマイツバディ・OH!なんだけど、関西弁。でもでも、やっぱりご指名かけちゃうの。

大門 桜



仕事一徹の婦警さん。その仕事馬鹿ぶりは、非番の日でも制服を着込み、取り締まり用語を連発するあたりにうかがえる。「いもほり」の実力は普通かも。

ビル・ゲイ



4月4日生まれのマッチョマン（愛読書は「さ○」か?）。鍛え上げられた肉体がご自慢のようだが、鍛え過ぎて脳ミソまで筋肉になってしまったらしい。

リトルグレイ



正体不明の宇宙人。現段階での唯一のコミュニケーション方法が「いもほり」。何故だかは不明。何を考えてるのかも不明。何を言ってるのかも不明。

サギー四郎



トランプを扱わせたら世田谷一。巧みなカードさばきと話術で対戦相手を煙にまく。ツメの甘さがなければ関東一くらいにはなれるかも。イカサマに注意。

薩摩 平八



いもほり歴69年を誇る、いもほり界の骨董品。さすがにベテランだけあって、そのプレーには説得力がある。が、歳のせいか、時折妙な行動に出る。

西園寺 高美



良家のお嬢様（本人談）。対抗意識だけは強いので、他人の出したカードに対抗して強いカードを出し、自爆する。そういうときは嘲ってやろう。

ハード吉山



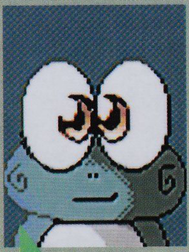
カボチャの仮面を被った男。プレー中のつぶやきがすげー気になるのだが、ただの撹乱かもしれない。ハードの名に恥じず、堅実な攻めを見せてくれる。

厚木血潮



「いもほり」に人生のすべてを賭け、強くなるため左腕を機械化した熱血野郎。でも頭はそのまんまなので当然弱い。が、自分ではそれがわかんない。

ケロル



カエルをこよなく愛するあまり、自身もカエルになってしまった人。別に王子様ではなし、フィーリング連鎖もしてこない。カエルと侮るとひどい目にあう。

瀬良 魔知子



6月6日6時生まれ。伝統的な呪術に魅入られた女子高生。趣味は人を呪うこと。だが何をやっても最後のツメが甘く、結局は大したことがない、らしい。

制作ウラ話

もともと、このゲームはコンパイル新人研修用のカードゲームがベースになっています。いったいどのあたりが研修用なのかは不明ですが、本当です。

さすがコンパイル。何が起こるか社員にも想像がつかないぞ。きっと、入社試験にも使い出すに違いない。そのうち、給料とかも『いもほり』で決めるようになったらどうしよう。ひょっとしたら『社長争奪いもほり大会』なんて事にも…。

ということでコンパイル入社を目指す君、あるいはコンパイルを支配したい君は、ばっちり練習しておいた方がいいかもしれないぞ。いや、ボクは責任持てないけどね。フフフ…。

文責：佐藤隊長





■DISC 3に収録

コテ・DE・メクール

アクション

パネルをひっくり返して敵を攻撃するゲームだ。敵をまとめて倒すと高得点。だから、ハイスコアを狙うほどに難しくかつ熱くなってしまうぞ。

ゲームのルールはパネルをめくって攻撃!!

ゲームのタイトルには、深い意味が隠されている。このコテ・DE・メクールの主人公は、お好み焼きをひっくり返す大きなヘラを持っている。ヘラ、別名コテと呼ばれる道具を使いパネルをめくって敵に攻撃をするのである。深遠なタイトルの意味がおわかりいただけたであろうか？　ただし、めくれるパネルは裏になっているものだけ。主人公が歩いたパネルは表から裏になる。そこで、コテでもってエッイとばかりにパネルをめくるとパネルは裏から表へと次々にひっくり返っていく。これに敵を巻き込めばいいのである。

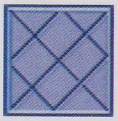


➡ゲームスタート。まずは、表になったパネルを裏がえす



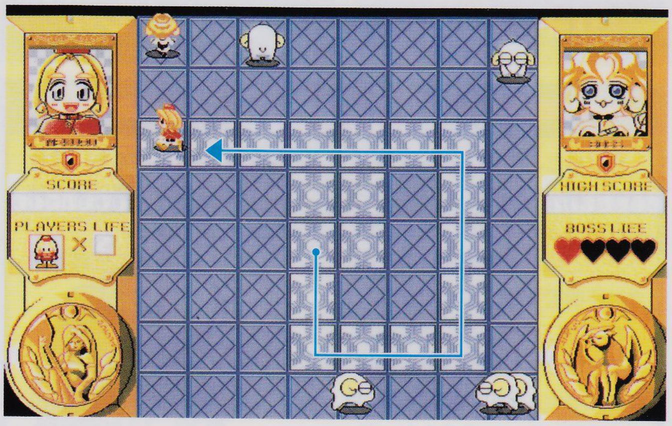
パネル裏

➡ステージ1の裏のパネル

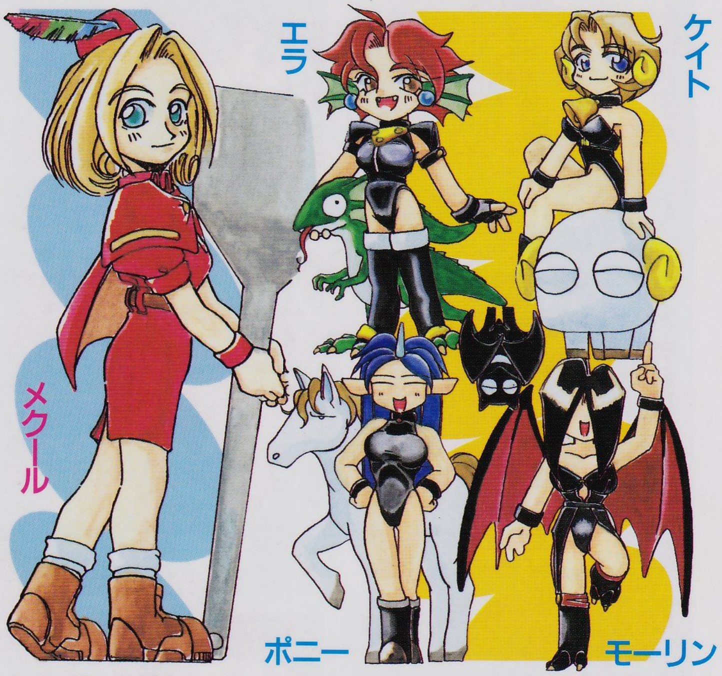


パネル表

➡これが表になったパネル



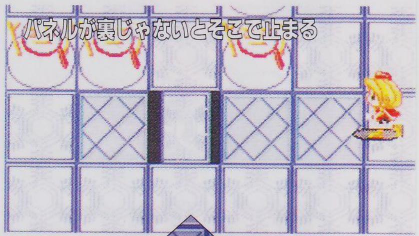
⬆矢印のように移動すると写真のようにパネルが裏になるのだ

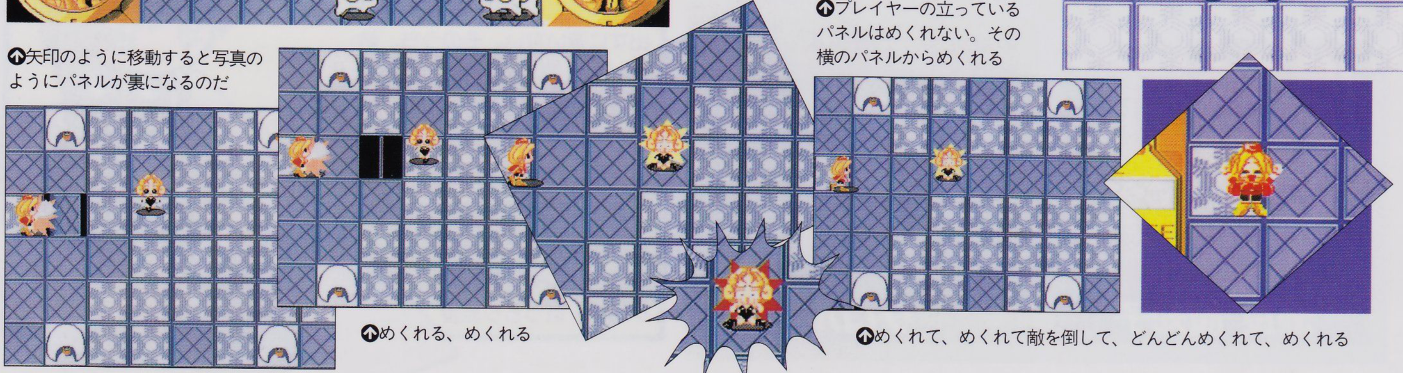




⬆プレイヤーの立っているパネルはめくれない。その横のパネルからめくれる

⬇プレイヤーの向いている方向に一直線にパネルがめくれていき、表のパネルや障害物があるところで止まる





⬆めくれる、めくれる

⬆めくれて、めくれて敵を倒して、どんどんめくれて、めくれる

プレイ画面&コンフィグ画面での操作

パネルをめくる時には裏になっているパネルの方を向き、スペースキーを押せばいい。パネルはめくれて表になる。この時、隣のパネルが裏だったらいっしょにめくれる。しかもその隣の隣のパネルが、もし裏だったら、これまためくれる。というふうに一直線にプレイヤーの向いている方向のパネルがめくれていき、表のパネルか障害物があるところで止まる。ただし、めくれるのは縦か横。斜めにはめくれないのだ。

敵に捕まるとミスになるので、カーソルキーやテンキーでうまく逃げながら攻撃するのだ。そしてミスをしてしまうと今までめくったパネルが元に戻ってしまう。でも、ライフが残っていれば、倒した敵は復活しないし、得点も継続される。敵を倒して高得点を狙おう。では、各画面での操作方法とプレイ画面の意味を解説することにしよう。



1 主人公の顔
主人公の表情がわかるバストアップのグラフィック

2 得点
ここに現在のプレイヤーの得点が表示される

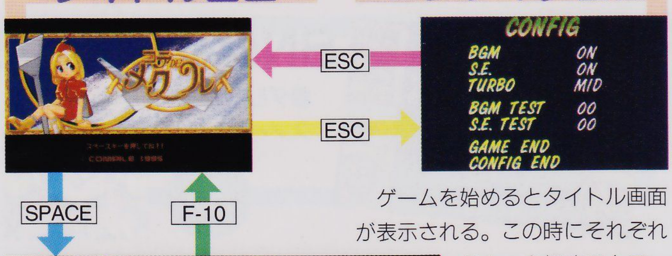
3 残りライフ
数字が0になってしまうとゲームオーバー

4 ボスの顔
そのラウンドのボスの顔のグラフィックを表示

5 ハイスコア
プレイした中で最高の得点を表示している

6 ボスライフ
敵ボスの残りライフを表示。これがなくなるまで攻撃

タイトル画面　コンフィグ画面





プレイ画面

ゲームを始めるとタイトル画面が表示される。この時にそれぞれのキーを押すことで、プレイ画面やコンフィグ画面にすることができる。なお、プレイ中にF-10キーを押すと強制終了になる。続きをプレイすることはできないので、もうやめようという時以外は押さないほうがいいだろう。

基本操作

ゲーム中の基本操作は以下のとおり。テンキーやカーソルキーで移動し、スペースキーを押すと向いている方向の裏パネルがひっくり返って攻撃できる。なお、ボーナスステージでは、ESCキーを押すとポーズではなく、ギブアップになるので注意。

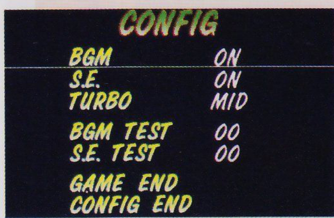
移　動	↑←→↓　8 4 6 2
パネル攻撃	SPACE
ポーズ	ESC
ポーズ解除	ESC　SPACE
強制終了	F-10

コンフィグ(ゲーム設定)

ここでは各種の設定を変更したり、ゲームを終了させたり、サウンドテストでBGMを聴くことができる。テンキーやカーソルキーの上下で変更したい項目を選ぶ。そして、カーソルキーの左右やスペースキーで変更する。

ただし、BGM TESTとS.E. TESTの内容は、スペースキーで変更することはできない。

メニュー選択	↑↓　2 8
メニュー変更	←→　4 6 SPACE
タイトルに戻る	ESC



BGM　ON／OFF
ゲーム中にBGMを鳴らしたくない時はOFFにする

S.E.　ON／OFF
ゲーム中に効果音を鳴らしたくない時にOFFにする

TURBO　LOW／MID／HIGH
ゲームのスピードを調整する。LOWが遅く、HIGHが速い

BGM TEST　S.E.TEST
テンキーかカーソルキーで数字を変え、スペースキーを押すとサウンドを聴くことができる

GAME END
ゲームを終了する。ただし、ハードディスクの時のみ

CONFIG END
コンフィグを終了し、ゲームタイトル画面に戻る

敵を全員倒したらラウンドクリア

ステージは４種類ある。そのステージごとに独自の敵が登場してくる。各ステージの５つのラウンドは、敵をすべて倒すとクリアになる。もちろん後半のステージになるほど、敵は強くなってくるのだ。最初は簡単と思うかもしれないが、コンティニューなしでクリアするのはちょっと難しい。それにどうせやるならハイスコアを狙いたくなるのが人情ってものだ。そうやって、だんだんコテ・DE・メクールの深みにはまっていくのであった。

まとめて倒せば高得点

敵をいっぺんに倒すほど、得点は高くなっていく。１匹づつ倒すよりも連続して倒したほうが、右の表のようにおいしいのだ。また、隠しボーナス点もあるので、がんばって探してみよう。

１　匹	１００点
２連続	３００点
３連続	７００点
４連続	１５００点
５連続	３１００点
６連続	６３００点



➔このようにまとめて倒すと高得点。ちゃんと表示されるので何匹倒したかわかる



➔なにもしないとボーナス

ボスは１発じゃ倒せない？

最初は１発の攻撃で倒せるボスだが、後半になってくると２発、３発の攻撃を与えないと倒せなくなってくる。プレイ画面の右にあるボスの残りライフに注意しながら戦うようにしなくてはならない。



⬆ボスは攻撃を受けるとやられたように見えるけれど、ライフが残っていると危険

全４ステージの敵たち

全４ステージの敵を紹介しよう。どいつもかわいいけれど、甘くみてると痛い目に会うだろう、たぶん。といっても、そんなにイヤミな思考ルーチンで行動しているわけではないので、何度かプレイすれば、攻略方法はみえてくる。攻略のポイントは、敵に触らないこと。敵に触るとほぼ100％の確率でやられるという統計結果がでている。もし、触ってもやられなければ、それは、バグだ。

まじめな攻略のヒントを教えるとパネルの中心よりちょっとずれた位置を移動するといい。これだと、同じパネルの上でも敵に捕まらないですむのだ。1256時間もかけてプレイした結果、発見したというとっても貴重な情報だ。なんてヒマなやつだと思わず素直に参考にしてほしい。では、４ステージを写真で紹介しよう。

ステージ１



SNOW STAGE

雪ダルマも登場スノーステージ





ステージ２



STAR STAGE

コウモリも登場スターステージ





ステージ３



GRASS STAGE

草原で戦うグラスステージ





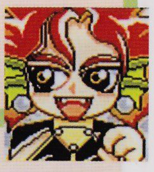
ステージ４

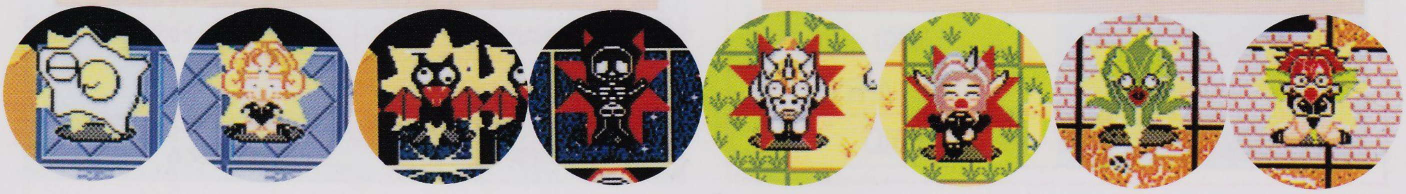


FINAL STAGE

最後だからファイナルステージ

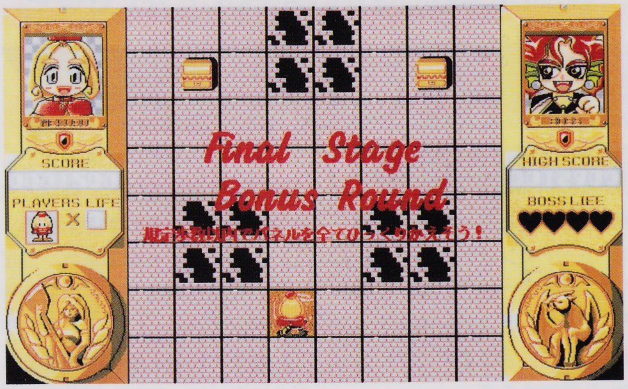






敵の出ないボーナスラウンドもある

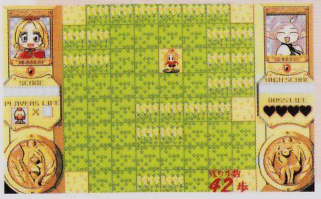
じつは今まで隠していたが、各ステージのラウンド2と3の間に敵の出ないボーナスラウンドがある。つまり1ステージは6つのラウンドで構成されていることになる。目的はただひとつ、表になっているパネルをすべて裏にするというもの。ここはアクションではなく純粋なパズルゲームを楽しめるのだ。ということで、制限時間もない。好きなだけ悩んでいることができる。一生悩むことも可能。



残り歩数に注意しながらパネルを裏にするのだ



全部のパネルを表に



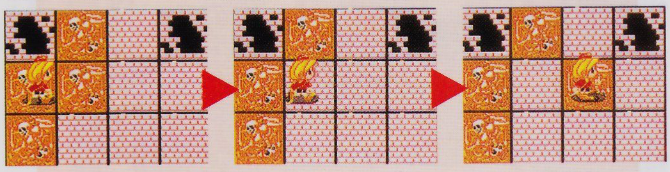
他のラウンドと同じようにプレイヤーが移動したパネルは表から裏になる。一筆書きの要領で移動し、すべてのパネルを裏にすればクリア。ESCキーを押すとギブアップして次のラウンドになる。

1歩進むと残り歩数が減る

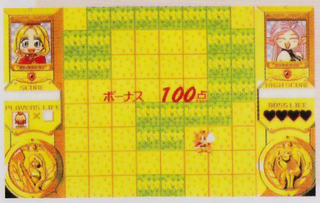


ボーナスラウンドには残り歩数がある。1つ歩くと1つ減る。これが0になる前にすべてのパネルを裏にしなければならない。また、この残り歩数が多いほどクリアした時の得点が高くなるのだ。

表のパネルを通ると裏になる



他のラウンドと異なるのが、裏のパネルの上を通過すると表になってしまうということ。後戻りすると歩数を無駄に使ってしまうのだ。別のルートがあるならまだしも、回りが全部裏のパネルだったらギブアップしたほうがいいかもしれない。制限時間がないかわりにやり直しができないので、移動する前に考えて行動するように。



それから、毎回同じパターンの地形になっているわけではないので、ルートを記憶して次回に備えようとしても無駄だよ。

制作ウラ話



えーと、これを作り始めたのはいつ頃だっけ？　ずいぶん昔からやっているような……。実は素人（僕のことです。念のため）が少し前に作ったプログラムなので、修正時に、以前に作った部分は何をしているのか、「全然わかんねー」スパゲティ状態という恐ろしい状況でした。ちゃんと動くのが不思議……いえ、なんでもないです。

このゲームは、元はお絵かき担当の単車氏の企画で、最初は結構スケールのでかいことを構想してたんですが、シェイプアップして今の様な形になりました。それでも、かなり絵を贅沢に使っているために容量が規定よりオーバーしてしまい、突如タイトルなどの絵の縮小を迫られた単車君、お疲れ様でした。……ああ、まだ怒ってるぅ。（どすこいK岡）





■DISC 3に収録

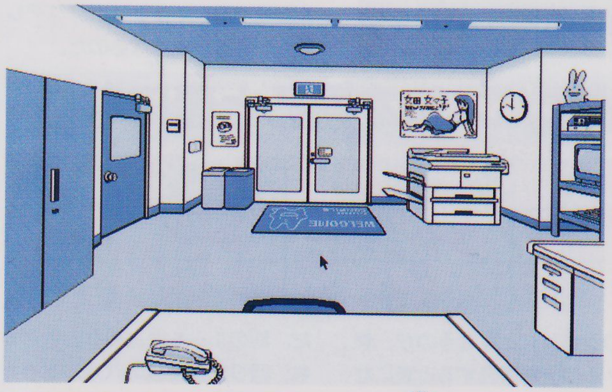
あっぷるそーす丁稚っち

アドベンチャー

今回のあっぷるそーすは、コンパイルを構成する封建制度の最下層に位置する「丁稚」が主役。彼らの仕事ぶりをかい間見ることができるぞ。

コンパイルの新人の大変さを仮想体験

遥かなる太古の昔より語られし伝説は言う。「コンパイルという会社に新たに入りし者、『丁稚』なる称号を受け、コキ使われん」と言うことで、今回のあっぷるそーすは、プレイヤーがコンパイルに入ったばかりの新人、「丁稚」になり、開発室でいろいろなお手伝いをするという現実味溢れる設定になっている。

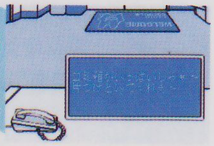


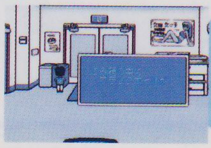
←意外とさっぱりしている開発室。ここでさまざまな名作や迷作が日夜作り出されているのか？

次々と仕事をこなせ

開発室をあちこちクリックしていると突然電話が鳴る。これは先輩や上司からの仕事の電話だ。すかさず電話をクリックして、言われたとうりの仕事をこなさなければならない。仕事を終えるとイベントが変化する場所もあるぞ。

電話から仕事が…





即、実行！

→とにかく仕事は次々くるぞ

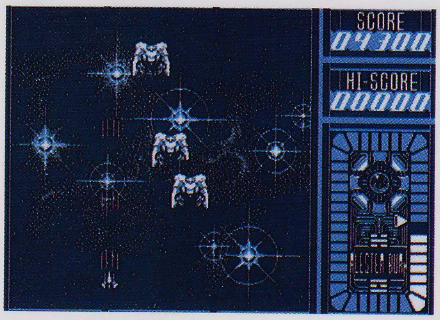
基本操作

カーソルを移動させて、気になるところをクリックしてゲームを進めます。コピー機連射ゲームはマウスの左クリックだけでなく、キーボードのGRAPHキーにも対応しています。

ポインタ移動	360	8 / 4 6 / 2
決定	(左クリック)	SPACE

シューティングも収録

今回のあっぷるそーすにはDS初のシューティングゲーム「プレアデス」が収録されている。この「プレアデス」とコピー機スイッチ連射ゲームの2つでスコアトライアルを開催するぞ。



←シューティングファン感涙のスコアアタックゲームだ！

自機移動(左)	(左クリック)	4	自機移動(右)	(右クリック)	6

＊＊　応募要項　＊＊

1）プレアデスの場合　得点とパスワードの2つを必ず明記する。

2）コピー機ゲームの場合　コピーした枚数とパスワードの2つを必ず明記する。

3）住所・氏名・年齢・職業をハガキに書いて、〒732 広島市南区京橋町1－7　アスティ・第一生命ビルディング㈱コンパイル「DSシューティングの黄昏」係まで。

各ゲーム上位2名とおまけの1名にスタッフ陣の色紙を贈呈する。

制作ウラ話

「最初は、あんな事するつもりはなかったんです……。」

今回の事件に関して、木造稲三容疑者（22・プログラマー）は困惑した顔で語る。

事件は納期も差し迫った★●月に起きた。それまでは「ミニゲーム」の入っていなかった「丁稚っち」に、スコアアタック・シューティングが入っていたのだ。

共犯の疑いのある影虎氏は、当時の様子についてこう語る。

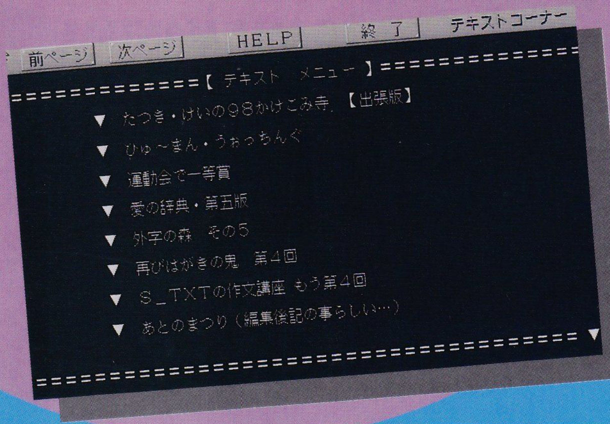
「いやぁ、あのときはマウスがすいすい動いちゃってねー。ああいう仕事なら、またやりたいなぁ。ははは……。」

また、以前この仕事に携わっていた、もぐたん梅村氏は、「もう、教える事は何もない。」と、共犯の事実を否定する。

捜査班は、まだ犯行に関わった人間がいるとみて、捜査を続けている模様。

（8面に関連記事掲載）





■Disc 2に収録

テキストコーナー

ETC

毎号細く深いノリでおおくりする、DSのカルトコーナー。今号から初めて買ったあなたも、一度入ればもう逃れられないコテコテ度。

もっと投稿しましょう!

テキストコーナーは、おおいなる投稿で成り立っているユーザーと開発者を結ぶホットラインです。

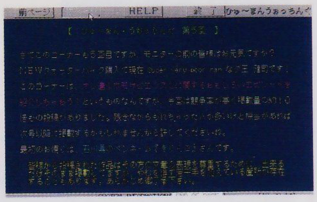
本誌の読者ページと違うのは、創監我人氏のチェックが入らないからウハウハ（?）だということ。

そんなわけで今回も『ひゅーまんうぉっちんぐ』には身近の変な人がいっぱい。『運動会で一等賞』は“う”で始まり“う”で終わるショートメッセージに力を込める究極のカルトコーナー。『愛の辞典』では、コンピュータ用語からゲーム用語までなんでも愛で解説。『再びはがきの鬼』では盤監不凡氏の生の回答が得られます。『S-TXT』は、ひと昔前にパソ通で流行ったエスケープシーケンスによる1画面メッセージみたいなもの。

各投稿の宛先は、以下の住所まで。どしどし待ってます。

メインメニュー

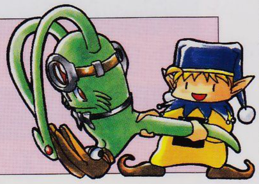
- たつき・けいの98かけこみ寺 出張版
- ひゅ～まんうぉっちんぐ
- 運動会で一等賞
- 愛の辞典・第五版
- 外字の森 その5
- 再びはがきの鬼 第4回
- S-TXTの作文講座 第4回
- あとのまつり（編集後記のことらしい…）



↑わかる人にだけわかるノリで絶好調

あて先

〒732 広島市南区京橋町1-7
アスティ・第一生命ビルディング
株式会社コンパイル
ディスクステーションVol.6
『テキストコーナー』係



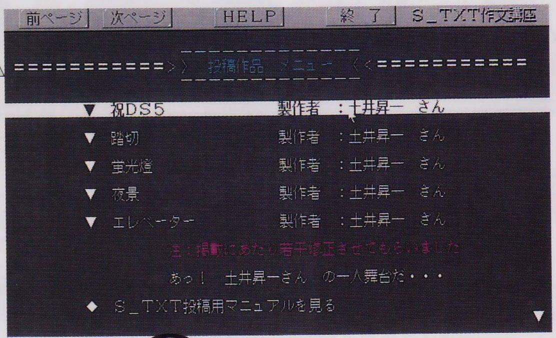
基本操作

操作はマウスでもキーボードでもOK。見たい項目にカーソルを合わせて決定ボタンで各コーナーを見ることができる。

時間差表示カットは、時間が経たないと表示されないようになっているテキストをいっきに表示させる機能。

ポインタ移動	360		
決定		↵	
時間差表示カット※		SHIFT	
項目の選択 ページをめくる	画面内の各項目をクリック	↑ ↓	8 2
メニューに戻る		ESC	
操作説明		HELP	

さらに下位メニューがあるコーナーも



→S-TXTは、作品をメニュー選択するようになっています

たつき・けいの98かけこみ寺 出張版

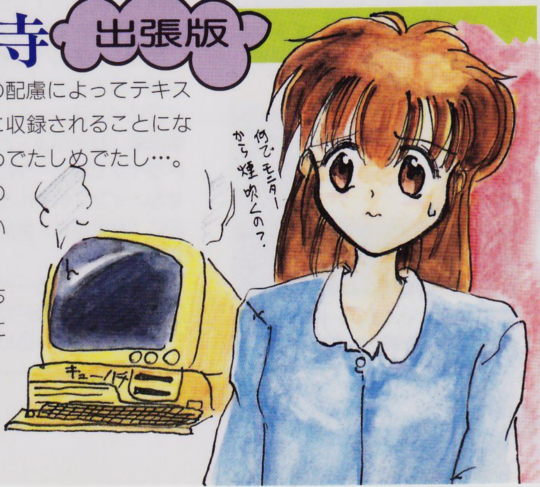
それはもう順調でした。『たつき・けいのかけこみ寺』は、締め切りのずーっと前から打ち合わせして、すでにたつき氏の原稿は受け取り、チェックも済み、後はレイアウトを割り付けていくだけという状態でした。

そこへ「かけこみ寺落としてね」という創監のお言葉…え゛？

「かわら版2ページやるって言ってたでしょ」と盤監のお言葉…あ゛？ そーかいそーかい、みーんなおれが悪いのかい。みーんな加代のせーずら、加代が悪いんずら。山水館は誰にもわたさねーずら…。

というわけで、かけこみ寺は落ちかけたのですが、不憫に思った盤監不凡氏の配慮によってテキストコーナーに収録されることになりました。めでたしめでたし…。

最近流行の電子出版ということで…。次号では、ちゃんと本誌に戻します。





■DISC 3 に収録

なぞぷよ

パズル

まいどおなじみのなぞぷよなのでありますが、ひらがなばかりだとどうしてこうもよみにくいのでしょう？　せめてぷよがプヨだったらよかったのに

問題の条件をクリアできるようにぷよを消していく、なぞぷよだ。今回も難問を30問用意した。じっくり悩んでちょうだい。

最初にクリアの条件などが表示されるヒント画面で、リターンキーやスペースキーを押すとゲームが始まる。また、ヒント画面では、カーソルキーの左右やテンキーの4・6で、クリアした面を選ぶことができる。ゲーム中にESCキーを押すとメニューを表示。

面によっては、空中にぷよが浮いた状態でスタートするものがある。空中に浮いているぷよは、1つめのぷよを落とした直後に落下する。もし、空中で4つ以上の同色のぷよがくっついた場合、そのぷよが消えてから残りのぷよが落下する。下に落ちてから消えるのではないので注意。

なお、データはクリアした時に自動的にセーブされる。





↑プレイ中にESCキーでメニュー画面になる。ゲームを中断したり、やり直したり、再現したりできる

なぞぷよ製品版でのプレイ

前回同様「なぞぷよ」製品版でデータを読みこんでプレイするとヒント画面がスケルトンではなく新キャラでプレイできます。以下の手順で遊んでください。

まず、今号の「なぞぷよ」を製品版「なぞぷよ」とは、別のドライブにインストールしてください。製品版「なぞぷよ」と同じHDのドライブではデータロードできません。インストールが終了したら、次に「なぞぷよ」製品版を起動してください。

後は「でーたろーど」で、今回の「なぞぷよ」のドライブを選んでファイルを読み込めばOKです。



↑製品版「なぞぷよ」を持ってたほうが、数倍ぷよを楽しめて得なのだ



❶問題
❷ヒント
❸解説
❹降ってくるぷよの順番
❺ランダムで降るぷよの設定。○は降る。×は降らない。

基本操作

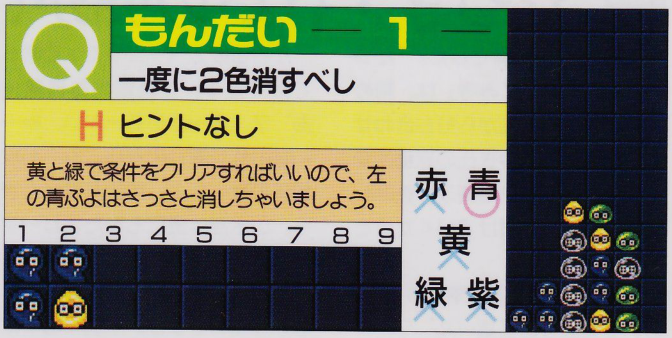
操作はこれまでの「なぞぷよ」と変わりません。テンキーなどでぷよを移動させ、ZやXキーなどで回転させます。条件が表示されるヒント画面では、クリアした面を選べます。また、シフトキーを押しながら起動すると液晶画面モードになります。

メニュー画面

カーソルの移動	8　2　↑　↓
項目の決定	A　Z　5　SPACE
キャンセル	S　X　↵　ESC

プレイ画面

メニューを開く		ESC	
ぷよの移動		ぷよの左回転	
4　6　←　→		A　Z　5　SPACE	
ぷよの落下		ぷよの右回転	
2　↓		S　X　↵	



Q もんだい — 2

5ぷよ消すべし

H 最初に2つ、後から3つ

空中でおじゃまを2つ消し、残りは降ってくるぷよの色で判断すればいい。

1 2 3 4 5 6 7 8 9



赤 青 黄 緑 紫



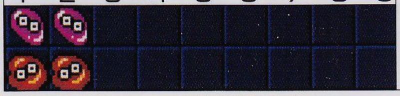
Q もんだい — 3

すべて消すべし

H 5連鎖

じゃまなのは紫のぷよ。これをいっぺんに消してしまえば、クリアできるはず。

1 2 3 4 5 6 7 8 9



赤 青 黄 緑 紫



Q もんだい — 4

ぷよすべて消すべし

H 左右対称

色を別にしてヒントのとおり、左右対称のパターンになればいいわけだから…。

1 2 3 4 5 6 7 8 9



赤 青 黄 緑 紫



Q もんだい — 5

すべて消すべし

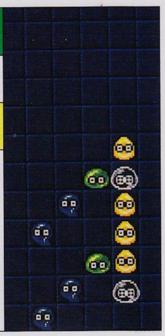
H 登らせない時は3手詰め

3手あれば簡単。しかし、最短の1手でクリアするにはSキーを使う必要がある。

1 2 3 4 5 6 7 8 9



赤 青 黄 緑 紫



Q もんだい — 6

ぷよすべて消すべし

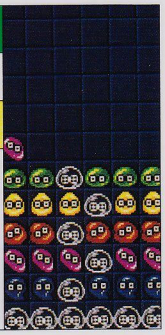
H 縦、縦、縦

紫ぷよを起爆剤にして、おじゃまぷよを消し、各隙間に同色のぷよを落としていく。

1 2 3 4 5 6 7 8 9



赤 青 黄 緑 紫



Q もんだい — 7

3連鎖すべし

H 紫、緑、青

3連鎖は右側でおきる。これとヒントを見れば答えはわかったも同然だよね。

1 2 3 4 5 6 7 8 9



赤 青 黄 緑 紫



Q もんだい — 8

5連鎖すべし

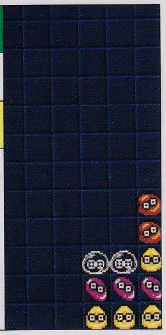
H あの形になるそうです（?）

最初の赤ぷよは、思い切って消してしまうのです。長崎県／KOPPEくんの作品。

1 2 3 4 5 6 7 8 9



赤 青 黄 緑 紫



Q もんだい — 9

すべて消すべし

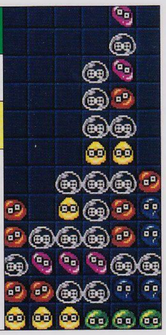
H ヒントなし

2手目と3手目の黄ぷよを使って連鎖をスタートさせればいい。では1手目はどこ?

1 2 3 4 5 6 7 8 9



赤 青 黄 緑 紫



Q もんだい — 10

8ぷよ消すべし

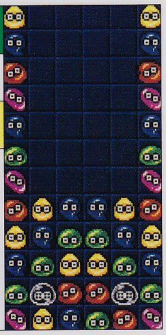
H サンドイッチ?

最初のうちは回転させなくていい。ずんずんと落ちて4つの赤ぷよが合体する。

1 2 3 4 5 6 7 8 9



赤 青 黄 緑 紫



Q もんだい — 11

すべて消すべし

H 青を同時に

3手目の青ぷよを振り分けて両方を消せばすべてのぷよが消えてしまうことでしょう。

1 2 3 4 5 6 7 8 9



赤 青 黄 緑 紫



Q もんだい —12—

5連鎖すべし

H いくつかすてる

2手目の紫ぷよを捨てる。つまり連鎖に使わない。長崎県／KOPPEくんの作品。

1 2 3 4 5 6 7 8 9

赤 青 黄 緑 紫



Q もんだい —13—

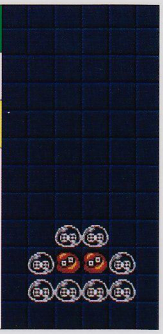
4連鎖すべし

H 下

ぷよが空中に浮いている。だったら下に入れちゃえ。埼玉県／小林弘和くんの作品。

1 2 3 4 5 6 7 8 9

赤 青 黄 緑 紫



Q もんだい —14—

すべて消すべし

H うずに巻き込まれる？

青ぷよをじゃまするぷよが緑だけになるように入れる。千葉県／前迫浩司くんの作品。

1 2 3 4 5 6 7 8 9

赤 青 黄 緑 紫



Q もんだい —15—

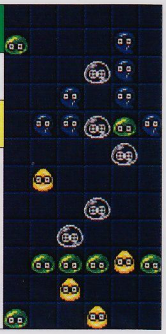
4連鎖すべし

H 左

1手でクリアできる。いろんなとこに置いてみれば。富山県／うにさしくんの作品。

1 2 3 4 5 6 7 8 9

赤 青 黄 緑 紫



Q もんだい —16—

12連鎖すべし

H ヒントなし

まあ、なにも考えずにとにかくゲームスタートさせるのもよし。

1 2 3 4 5 6 7 8 9

赤 青 黄 緑 紫



Q もんだい —17—

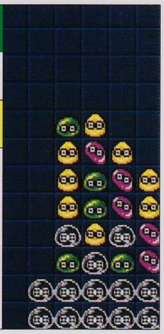
一度に16ぷよ消すべし

H 2手増やせば20ぷよ一度に消える

凄いヒントを教えちゃうと、回転させなくていい。縦のまま置いていくの。

1 2 3 4 5 6 7 8 9

赤 青 黄 緑 紫



Q もんだい —18—

13連鎖すべし

H 右上に

4手目で連鎖させると13連鎖ですべてのぷよが消えてしまうのだった。

1 2 3 4 5 6 7 8 9

赤 青 黄 緑 紫



Q もんだい —19—

一度に4色消すべし

H 縦、縦、縦

1手目で黄と緑の一部を消し、2手目で緑の準備、ラスト赤で連鎖スタート。

1 2 3 4 5 6 7 8 9

赤 青 黄 緑 紫



Q もんだい —20—

ぷよすべて消すべし

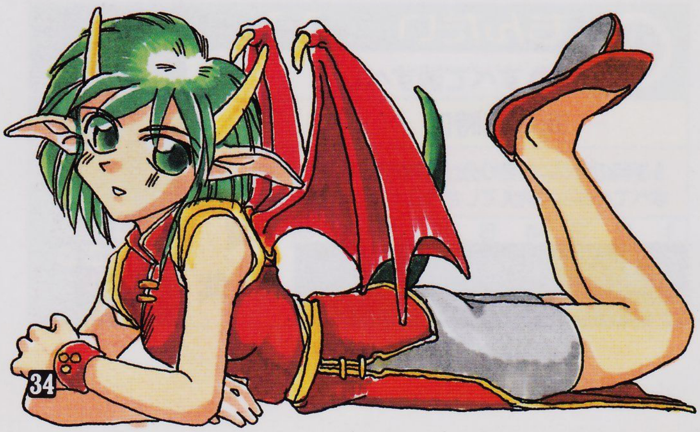
H 6連鎖させる

真ん中にある3匹の青ぷよにつなげて、右の緑へと6連鎖させていくのだが。

1 2 3 4 5 6 7 8 9

赤 青 黄 緑 紫





Q もんだい 21
一度に5色消すべし

H 縦、縦、横、横

右、左、左、右と置いていけばいい。何列目かは、バラしちゃおもしろくないでしょ。

赤 青 黄 緑 紫

1 2 3 4 5 6 7 8 9



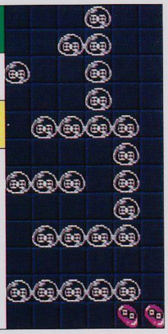
Q もんだい 22
すべて消すべし

H 右をのりこえると近道

曲がりくねった道を左下に進む。でも右を押しながらアレを連打すると簡単？

赤 青 黄 緑 紫

1 2 3 4 5 6 7 8 9



Q もんだい 23
一度に34ぷよ消すべし

H 登り技

180゜回転させ左を押しながら左、右、左、右。右2回。埼玉県／小林弘和くんの作品。

赤 青 黄 緑 紫

1 2 3 4 5 6 7 8 9



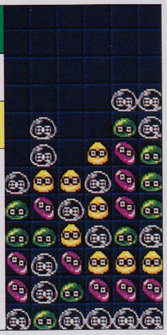
Q もんだい 24
すべて消すべし

H 8連鎖

4手でクリア。右から順番に置いていき、最後は縦にして3列目に入れる。

赤 青 黄 緑 紫

1 2 3 4 5 6 7 8 9



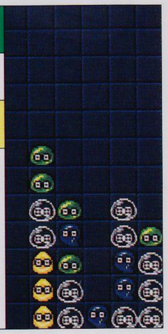
Q もんだい 25
すべて消すべし

H 右上と左下と

おじゃまぷよを消せということはぜんぶ消すのと同じようなもの。2手目は左。

赤 青 黄 緑 紫

1 2 3 4 5 6 7 8 9



Q もんだい 26
一度に16ぷよ消すべし

H 4連鎖と青と黄と緑と紫

2手目で連鎖し、最後の4連鎖目に右側で16ぷよが消える。ということは…。

赤 青 黄 緑 紫

1 2 3 4 5 6 7 8 9



Q もんだい 27
ぷよすべて消すべし

H 登らせて右上のすき間から入れる

失敗すると紫ぷよが残る。つまり最初に登らせるのだ。埼玉県／小林弘和くんの作品。

赤 青 黄 緑 紫

1 2 3 4 5 6 7 8 9



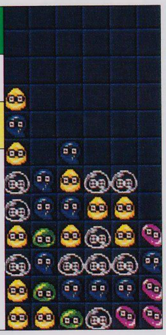
Q もんだい 28
一度に13ぷよ消すべし

H 5つ以上で消さないと…

3手目で最初に消える黄ぷよは、一度に5匹まとめて消える。わかったかな？

赤 青 黄 緑 紫

1 2 3 4 5 6 7 8 9



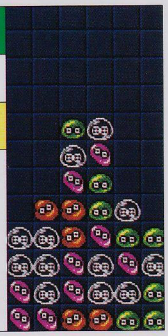
Q もんだい 29
ぷよすべて消すべし

H 縦、横、横、縦

1手目で紫が2匹つながる。2、3手目はどれもつながらない。そして4手目で。

赤 青 黄 緑 紫

1 2 3 4 5 6 7 8 9



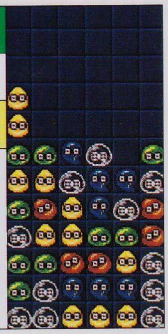
Q もんだい 30
10連鎖すべし

H 緑から連鎖

ヒントのとおり、4手目の緑から連鎖が始まるようにぷよを置いていけばいい。

赤 青 黄 緑 紫

1 2 3 4 5 6 7 8 9



最強最後のMEGA-CD·RPG!!

めーみそコネコネ
COMPILE



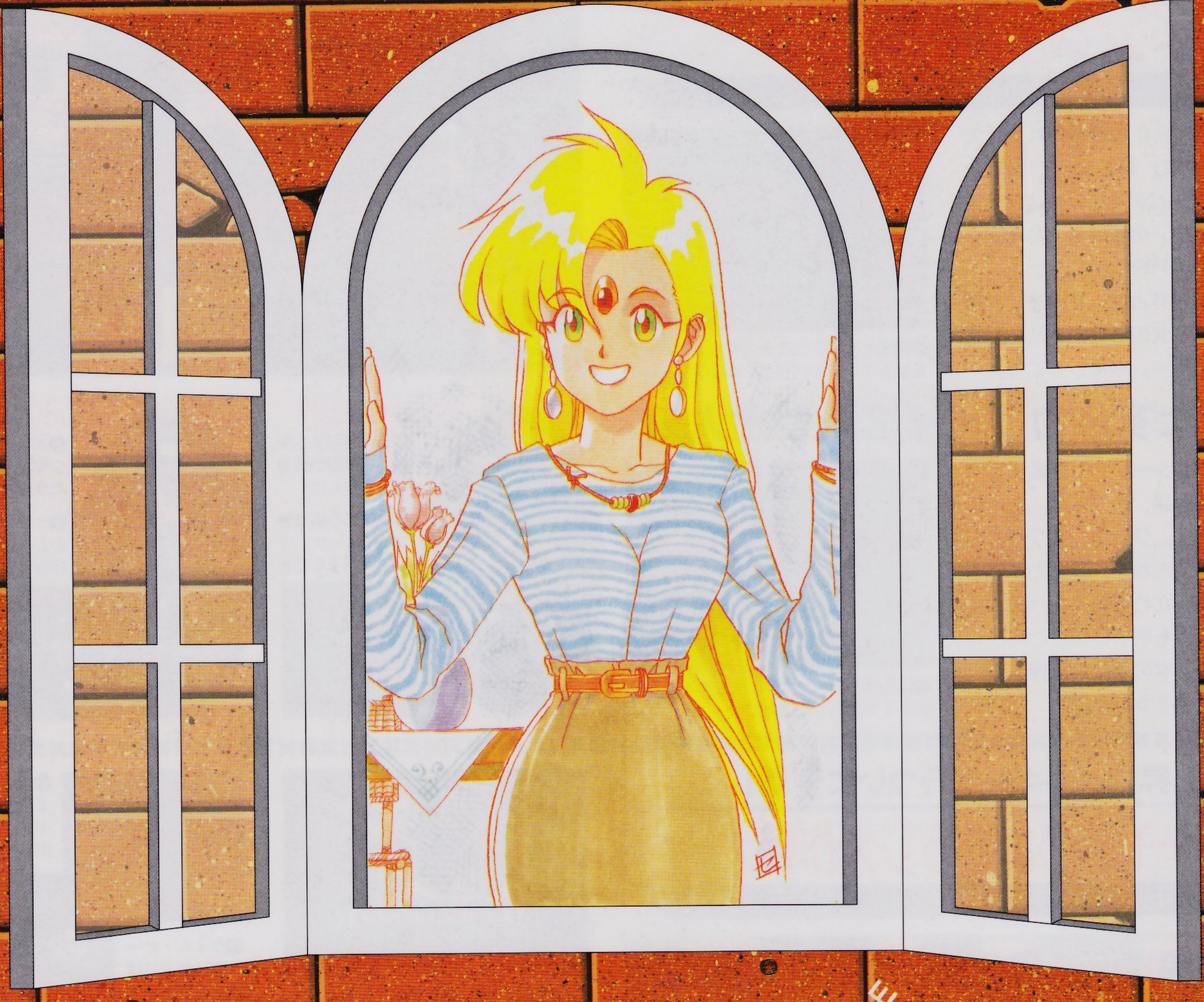
ーシャドウランー

©1995 FASA CORPORATION/COMPILE/GROUP SNE

MEGA DRIVE
MEGA CD
メガ・CD専用

95年7月発売予定・価格未定

COMPILE ROOM



- DS新作情報
- 幻世曇譚大特集
- コンパイル新作情報
- コンパイルイベント情報
- DSグラフィティ
- GAME HISTORY in COMPILE
- コンパイルかわら版
- お笑い4コマ座
- コンパイルスケジュールカレンダー
- ももも通販
- 不凡を捜せ

DiscStation 新作情報

最近添付ソフトの完成度もますます増しているこのDS。次号以降で収録予定の最新情報も飛び込んできたから、いち早くお知らせするよ。DS読者だけの秘密だよ。

ウリ？ それは美少年!?

ウィンズシード

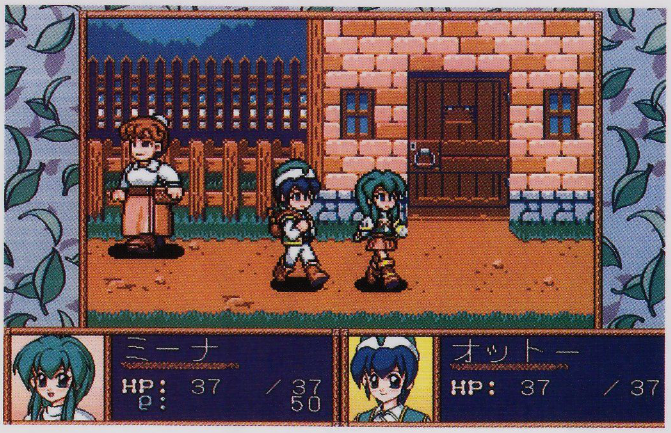
RPG Vol.7掲載予定

DS Vol.2に収録された『エスパー無宿』をおぼえているかな？ 『ウィンズシード』は、『エスパー無宿』の流れをくむ横スクロール型のRPGだ。

今回は前作と違って自然と共存する少年少女の心温まるハートフルストーリー。期待しててね。



↑画面が横にスクロールするフィールドを旅していくというゲームスタイルだ



ひたすらカワイイ2人が主人公

『ウィンズシード』に登場するキャラクターは、カワイイ。とってもカワイイ。ひたすらカワイイ。このキャラたちが、画面の中ででっかく表示されて動きまわる。

画面構成も明るい感じで楽しそうだから、女の子にも一押しのRPGになりそうだぞ。



↑ほのぼのとした世界。ドットキャラも大きくてかわいさ爆発だ！



ミーナ

←風と対話する少女。攻撃型の魔法が使えるんだ

↓やられる姿もカワイイミーナ。でもかわいそうだぞ



オットー

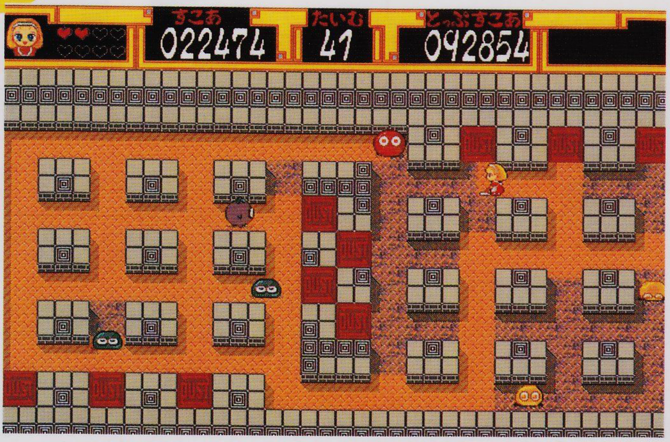
←木々と対話する少年。回復系の魔法が使えるよ

↓ミーナがピンチのときは守ってあげなくちゃね

人気上昇中のキキーモラついに登場！

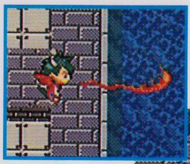
キキーモラのおそうじ大作戦

アクション Vol.7掲載予定





↑やっぱりキキーモラ最高！ タイトル画面は変わるかもしれないからご注意



←ドラコちゃんまで襲ってくる。キキーモラに嫉妬してるの？



→ウィル・オー・ウィスプにはアイスストームがきかないのよ

バニーさんに次いでアダルトなコスチュームとして人気の高いのがメイドさんだ。メイドさんといえば、キキーモラだ。だからここのところキキーモラの人気は超急上昇中。そのユーザーニーズにおこたえして、ついにゲーム化決定。

というわけで、キキーモラが床をモップでおそうじするというのがこのゲームのコンセプト。一定時間内に床をすべて拭きそうじすれば1面クリア。ようするに、ドットイート型の面クリア型アクションゲームだ。ただし、ぷよぷよやナスグレイブといった魔導のキャラがじゃましてくる。キキーモラは、敵をアイスストームの魔法で凍らせて、ゴミ箱に押し込めば倒すことができるぞ。キキーモラファンは楽しみに待て。

※画面は開発中のものです。タイトル、仕様は変更されることがあります。

新感覚の格闘もの!?

装甲格闘伝ファイティングナンバーズ

カードゲーム　Vol. 7 掲載予定

DSにもついに格闘ゲーム登場！　…かと見れば、実はカードゲーム。雰囲気は格闘ものだから、アクションが苦手な人も、これで超必殺技使いになれるぞ?

ゲームは、基本はトランプゲーム。同じ数字のカードか、同じ色で数字がつながったカードを集めることでセットをつくり、自分のカードの数字を消して少なくしていくというもの。まあ、言葉で説明するとめんどうだけど、ゲーム自身に親切なマニュアルもついているし、次号でちゃんと本誌でも紹介するから心配しないで。

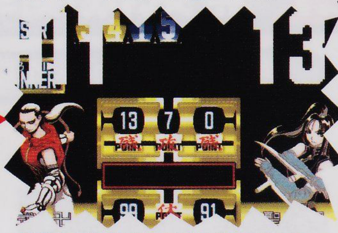
カードゲームで勝てば、その数字の差分に応じたポイントが相手にダメージとして送られる。



↑登場人物４人のうち２人は女の子だぞ



↑実はトランプゲームがもとだったりする。数字を合わせてセットをつくる



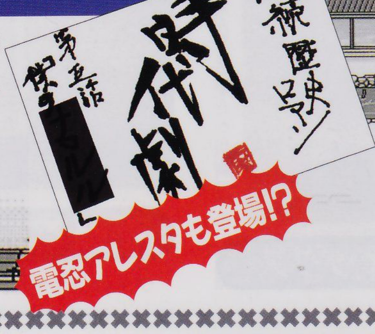
↑規定の数字以下になればフィニッシュ。相手の数字より下なら攻撃開始だ！

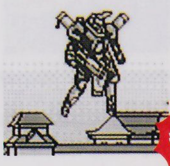
江戸時代を舞台にクリックアクション

時代劇大江戸あっぷるそーす

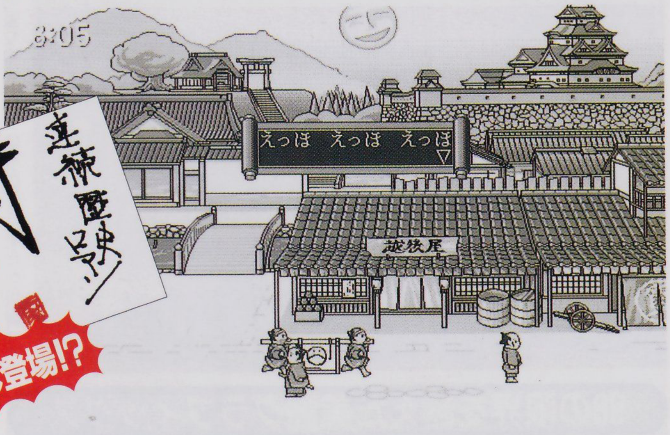
アドベンチャー　Vol. 7 掲載予定

来るべきものが来たというか、ついに『あっぷるそーす』は時代劇編に突入。江戸時代のようなサムライやチョンマゲの人たちが闊歩する町の中でいつものクリックアクションだ。画面左上に時刻が表示されているあたりが、TVドラマの時代劇。





↔けっこう無茶なノリも。タイトルは開発中だから気にしないでね



制作進行中!

大魔導戦略物語 2

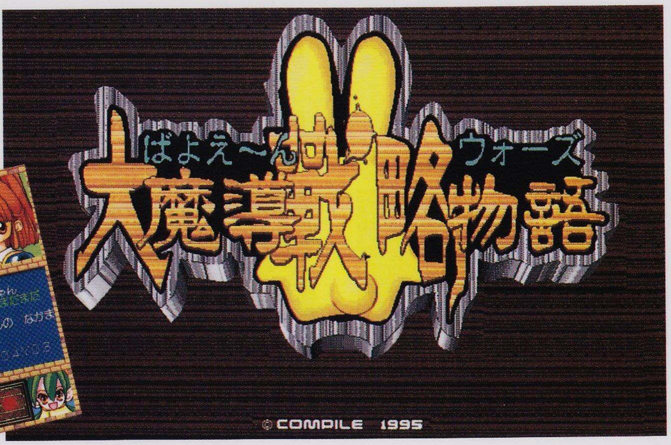
シミュレーション　Vol. 8 掲載予定

DS Vol. 5 で超好評だったあの『大魔導戦略物語』の第２弾がひそかに制作進行中だ。

実は、まだ画面などは全然できていないのだが、いち早くDS読者に報告すべく、先走ってここで発表してしまった。ともかく、次号ではもっと詳細な報告をしよう。

↔これは前作の画面。新作の写真は次号





ついに出た！　おまちかね大作RPG！

幻世喜譚大特集

PC-9801（VX以降）・8800円・大好評発売中

4月1日に発売する！　と断言していた通り、もう店頭に並んでいるはずだ。完全バックアップ体制でおくる今回の特集は、ルーツである『ディスクサーガ』シリーズも完全紹介！



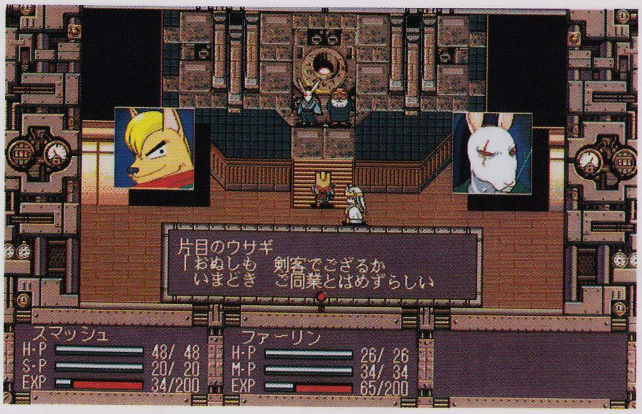
剣と魔法は過去の遺物だ！ 蒸気機関車で大冒険

『幻世喜譚』の舞台は、蒸気機関や銃が持ち込まれ始めた時代の世界観。ちょうど日本でいえば明治時代くらいの科学文明の世界だ。

犬のスマッシュは、剣技をみがく旅に出たものの、すでに時代は産業革命の時代に移っており、失意のうちに帰郷してきた。

そこに突如現れた魔物たちによって村長が誘拐され、事態は思いもよらぬ大事件に発展していく。

ストーリーはマジだが、やることがちょっとヌケてるスマッシュの大冒険が始まった。



←問題なくショップに並んでるはずだから、買ってね

98の限界を越えた美麗グラフィックス

最近流行の次世代ゲームマシンと違って、PC-98シリーズは、4096色中16色しか同時に色表示できないというのは有名な話。

にもかかわらず、うまいことグラフィックを描けばこのくらいはできてしまうというお手本のようなグラフィック。

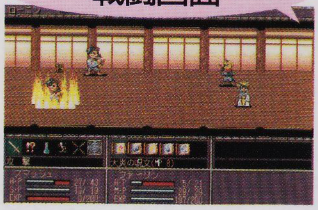
ゲーム専用機に負けない画面表示で冒険をプレイできる。

フィールド画面



↑一般的なRPGのフィールドだけど、パソコンで表現するのは難しいんだ

戦闘画面



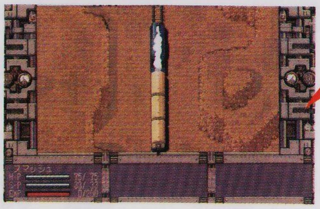
↑戦闘シーンのビジュアルもハデに表現。サターンで発売しても遜色なし？

機関車での長距離移動がポイント

RPGでの移動手段といえば、ほとんど徒歩か、あやしげな空飛ぶ船だったりするが、『幻世喜譚』の場合、すごく現実的だ。



↑列車の中にはなんと売店も完備。武器や防具まで売られていて、グレイト



蒸気機関車によって移動し、場面と場面をつないでいるので、ストーリーの切り替わりもよくわかり、ゲーム展開のテンポがいい。



←↑列車で旅していくと、着いた駅からは普通のフィールドマップという構成

手軽であそびやすいゲームシステム

ゲームシステム的には非常に洗練されていて遊びやすい。

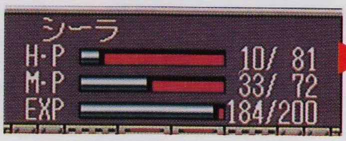
変にアイテムの数が膨大であったり、魔法がやたら複雑であったりと、管理すべきものが多くなる傾向にある昨今のRPGとは違う。

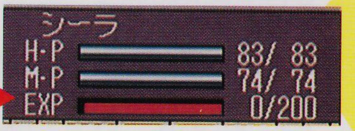


↑会話などは、キャラクタの顔がアップ表示されて進むというタイプだ

魔法や必殺技は最初からもっている種類だけ。レベルアップ時にはHPとMPが全回復するというありがたいシステム。

小ぶりだけどスムースな操作性が、コンパイルRPGの信条だね。





レベルアップ

←↑ボロボロの状態でも経験値がMAXに達すればレベルアップで復活する

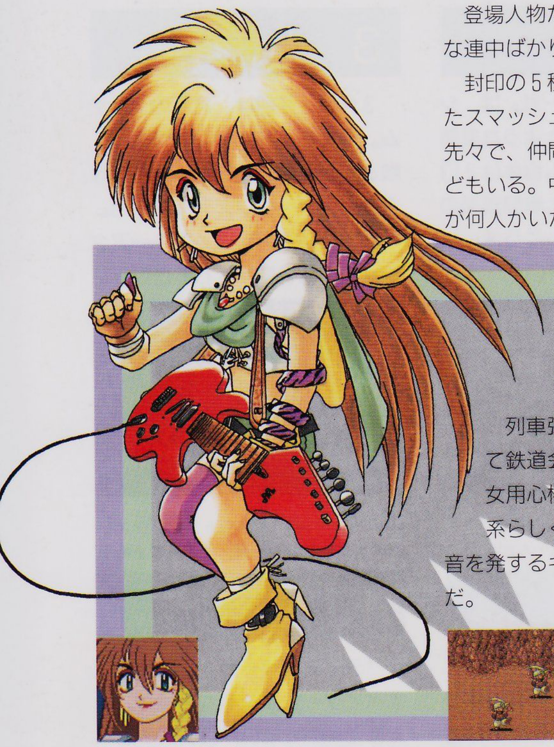
個性派キャラクターがいっぱい!? ペトゥムも登場

登場人物たちは、みんなおかしな連中ばかり。

封印の5種族をたずねる旅に出たスマッシュとファーリンの行く先々で、仲間になってくれる人などもいる。中にはどこかで見た人が何人かいたりする。

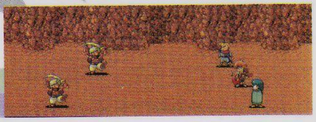


↑旅先で出会う連中もおもしろいヤツらばかり。なんとも味があるキャラクター

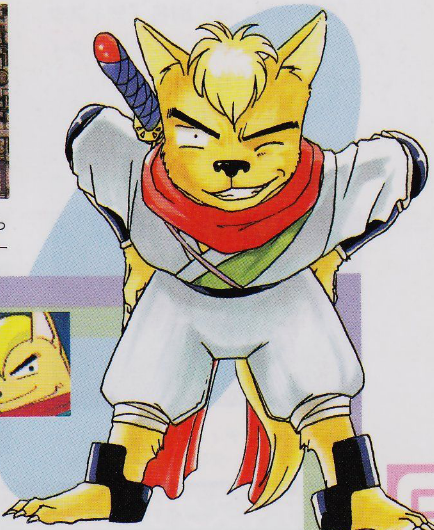


キリ

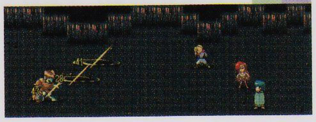
列車強盗に対抗して鉄道会社が雇った女用心棒。ヘビメタ系らしく、殺人的な音を発するギターが武器だ。



スマッシュ



見てのとおりの犬の民。血統はいいものの、育ちが悪く下品でスケベ。剣技を極めた本編の主人公。

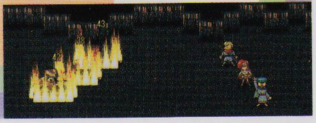


ペトゥム



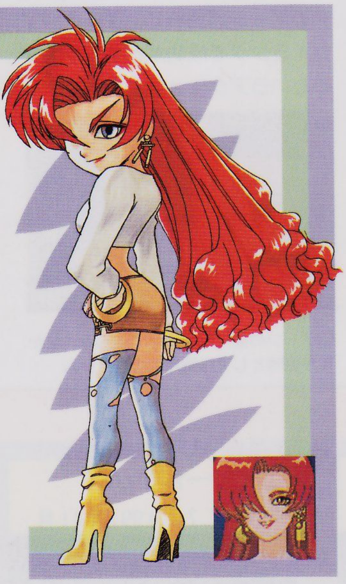
スマッシュが行く先々になぜかいつもいる気ままな旅の魔術師。そのうち味方になってくれる。たぶん…。





シーラ

DS Vol. 4 掲載の『幻世風狂伝』をプレイした人ならばご存知のあのお姫さま。今回も、みょうなことをたくらんでいるらしい。



アターホー



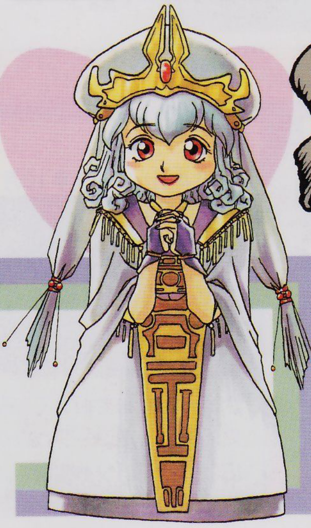
見てのとおりトラ。トラもトラ、大トラ。拳法の達人で、その拳は岩をも砕く大変なもの。



ファーリン



キツネの民の少女。キツネに見えないのは、実は普通の人間に化けているから。スマッシュの旅のきっかけとなる少女で、この先長い旅のパートナーとなる。



封印の民をめぐる冒険ストーリー

スマッシュは見てのとおり犬の民。アターホーは、トラの民。ファーリンは見かけではわからないが、キツネの民だ。彼らは、かつてあるものを封印した一族の末裔たちで、封印の民と呼ばれている。何者かが封印の民が封印してきたものを狙っているから大変。スマッシュとファーリンは、残る5つの民にこのことを知らせる旅に出るのだが…。

幻世喜譚はディスクサーガシリーズの集大成

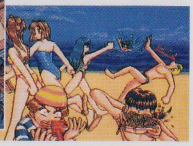
『幻世喜譚』は、別名『ディスクサーガ３』と呼ばれている。タイトルにもそう書いてあるでしょ。『ディスクサーガ』は、コンパイルの社風を反映したお笑いRPG。『幻世喜譚』もその血を色濃く受け継いでいるということだ。

とはいえ、『ディスクサーガ２』ほどはちゃめちゃなノリというわけではなく、適度に笑いのとれるシナリオになっているので、一般人でも安心。



↑いきなりエンディングから始まる(？)わけのわからない元祖『ディスクサーガ』





↘海辺の町が舞台。現代風なのかよくわからない『ディスクサーガ２』その２

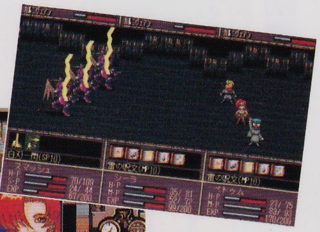
←『ディスクサーガ２』はこの４人が主人公

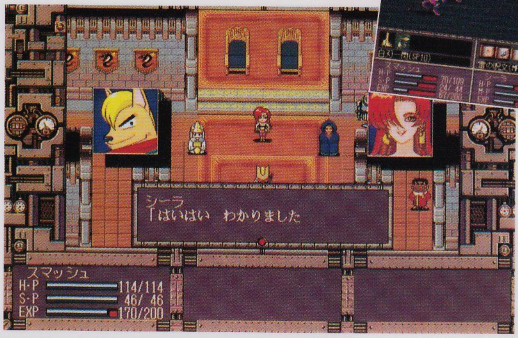
ディスクサーガシリーズの遍歴

ディスクサーガは、1991年にDS98の中に登場したのがルーツ。

ファミコンRPGが乱造され、ユーザーがRPGに対して食傷ぎみだった時代背景もあってか、それまでのファンタジーRPGをおちょくったような内容が目立った。

1992年に始まった第２シリーズでは、まさに我が道を行くで、海辺のリゾートや温泉など、むちゃくちゃなシナリオと化していった。

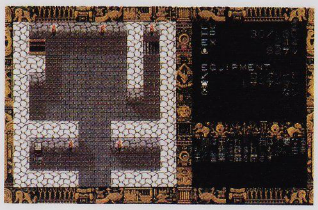




←↑『ディスクサーガ』シリーズがあってこの『幻世喜譚』は生まれた。その進化の過程をよく見よう

1 純RPGから出発

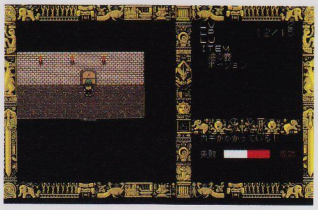
元祖『ディスクサーガ』は、シナリオこそ人を食ったような展開だったけど、システム自体は２Dのフィールドマップと戦闘画面の切り替え式。実はけっこうオーソドックスな作りのRPGだった。



↑なんとも昔風のフィールド画面だけど、操作性の方も今となっては…んがんぐ

2 アクション性が登場

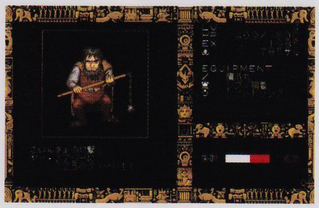
２作目は、システムがぜーんぜん変わってしまった。カギを開けるときやワナを外すときには伸縮するゲージが現れて、キーを押すタイミングで成功かどうかが決まるというアクションがメイン。



↑ゲージの変化をよく見て止める。なかなか当時としては画期的なシステム

3 戦闘はキーアクション化

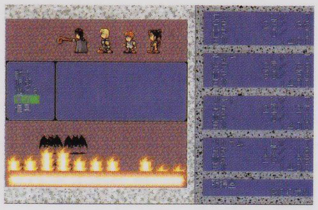
３作目４作目は、共通のシステム。フィールドを歩いて移動し、敵と出会えば戦闘シーン。戦闘は、２作目のゲージシステムを採用。攻撃力や防御力によってキーアクションの難易度が変わる仕組み。



↑戦闘シーンで、前作のトラップシステムのアクションを採用。よく見て止める

4 再び純RPG系へ

『ディスクサーガ２』の３本は、すべてゲームシステムが同じ。またまた純然たるRPGシステムへと戻った。ただし、敵は画面上をうろついているので、接触すると戦闘モードに入る。



↑実にオーソドックス。シナリオに対してシステムがちょっと弱かったかも？

ディスクサーガヒストリー

ディスクサーガ第1シリーズ

エピソード１
DS98＃５　1991年８月



竜を退治した勇者の弟が、兄のいいかげんなクリアイベントのしりぬぐいをする。

エピソード２
DS98＃６　1991年10月



大盗賊の遺産を狙って古城に忍び込んだシーフが繰り広げるドタバタお宝探し。

エピソード３
DS98＃７　1991年11月



日本の時代劇みたいな雰囲気の世界でご隠居とハチが悪党どもと戦う異色作。

エピソード４
DS98＃８　1991年12月



幻の調味料が隠されているという塔に挑戦する。前３作の登場人物も出演。

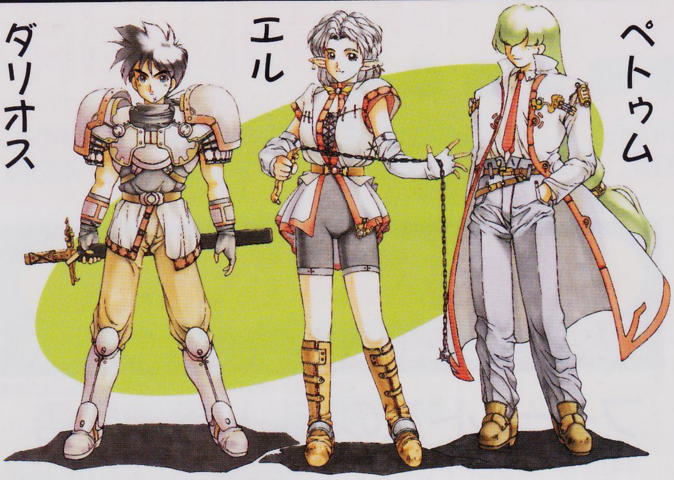
幻世喜譚と幻世風狂伝のあやしい関係

DS Vol. 4に掲載された『幻世風狂伝』は記憶に新しいだろう。持っていないという人は、書店に注文すべし！

これは、『幻世喜譚』の外伝という位置づけだが、実は『幻世喜譚』自体が『幻世風狂伝』をベースに作られているということは、DS読者ならば周知のことと思う。

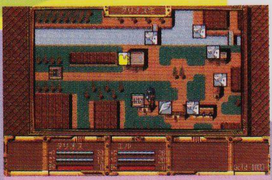
実は、『幻世喜譚』は、『幻世風狂伝』発表よりもかなり前から計画されていたプロジェクトだったのだが、『幻世風狂伝』が出た後にシステム的な部分を全部作りなおしたのだ。

だから、『幻世風狂伝』をプレイした人は、『幻世喜譚』のシステムを簡単に理解できるだろう。

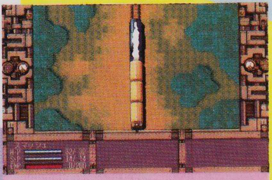


幻世風狂伝 → 幻世喜譚

移動手段

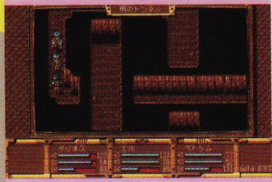


↑町からダンジョンへの移動などはこのマップ画面を使う



↑場所移動は列車の旅。なかなか雰囲気があっていい

フィールド



↑ダンジョンなどだけは自由に歩けるフィールドがあった



↑町もダンジョンも自由に歩けるごく一般的なフィールド

戦闘画面



↑真正面の敵キャラ。キャラはデカイが背景がさびしい



↑いわゆる『FF』タイプの横向き画面。魔法もハデだ

ディレクターはご存じ盤監不凡氏

これらのディレクターは、一貫して北野不凡氏だ。彼こそが『ディスクサーガ』の生みの親であり、『幻世喜譚』の育ての親であり、スマッシュなのだ!? 『幻世喜譚』のパッケージの中には、あやしいおまけもあるらしい。



↑この性格も不凡氏の心の反映か？

幻世喜譚開発裏話

僕は本当に怒ってたんです。まったくはかどらないデバッグ作業やシナリオ、マップ。

どれをとっても僕の怒りを爆発させるに充分なネタばかり。まさに怒りの絨毯爆撃。疲労とストレスでスタッフも僕もヘロヘロ。プロジェクトの中止を考えもしました。でもやっぱり中止できなかったのはイベントで集まってくれたファンの期待を裏切れないという気持の方が勝ったからです。励まし続けてくれたユーザーの皆さん、ありがとうございました。今年、ラオックスでイベントがあったら会いましょう！　　盤監　不凡

ディスクサーガ第2シリーズ

エピソード1
DS98＃11　1992年３月



モンスター退治に出発した４人組のパーティが、太古の邪霊と対決することに。

エピソード2
DS98＃12　1992年４月



４人組が海賊にだまされて海辺の町がピンチ。名誉挽回の海賊退治が始まるが。

エピソード3
DS98＃13　1992年５月



温泉町にたどり着いた４人組。眠れる美女たちを助けるために妙な怪物と戦う。

幻世風狂伝
DS Vol. 4　1994年10月



突如村を襲ったモンスターたち。ブタたちを取り戻すべくダリオスは立ち上がる。

コンパイル関連のソフトはすべて紹介！

コンパイル 新作情報



今月から、コンパイルの注目ソフトを大々的に紹介していくよ。
今回は、夏に発売が集中しているソフトを中心に画面を大公開。

魔導物語 はなまる大幼稚園児

スーパーファミコン・夏発売予定・価格未定・発売元：徳間書店インターメディア

フィールド型の新しい魔導物語

手軽に遊べる３DRPGとして定着している魔導物語のゲームシステムに異変あり！？　SFC版『魔導物語』は、なんとフィールドタイプの２DRPGだ。

いわゆるフィールドマップ方式なんだ。平面マップをトコトコ歩くアルルがいろんな人たちと出会いながら、これまでに語られなかったストーリーを展開していく。

魔導物語１のストーリーを基本に、卒園試験の塔を目指すまでの道のりもある。



↑これがフィールドマップ。アルルの動く世界が視覚的によくわかる





←魔導幼稚園に通うアルルが主人公。知られざる真実も登場



→オープニングデモでいきなりカーくんと出会ってたりして



←なんとサンダーの魔法まで取得したアルル。いつの間に…

戦闘はサイドビューでドハデにアクション

フィールド上で敵と遭遇すると戦闘シーンに突入。このへんは３D版魔導と同じプロセスだね。

戦闘は真横から見たいわゆるサイドビュー画面で展開される。キャラクターも、これまでのゲームギア版やパソコン版とちがってデッカいのがポイント。

戦闘が始まる前には、会話シーンがあるわけだけど、どこかで見たような雰囲気だね。そう、あの『ぷよぷよ』の対戦デモがそのまんま移行してきたみたいだ。

SFC版は、『ぷよぷよ』がRPGになった！？　という雰囲気を持ったゲームなんだ。



↑おーっと敵に遭遇。ふたごのケットシーだ。とってもカワイイぞー！



↑容赦なくファイヤー地獄。お嬢さん、そりゃちょっとかわいそうでんがな…

ぷよぷよのキャラクターが総出演

SFC版は、『魔導物語Ｉ』がベースになっているけれど、登場キャラクターは、過去に登場したものだけに限定されてはいない。

『ぷよぷよ』世代のこどもたちにより楽しんでもらおうと、『ぷよぷよ』『ぷよぷよ通』に登場したモンスターのほとんどが登場。人気急上昇中のキャラクターたちが、続々登場するから心配なし。さらに新キャラもからんでくるから、展開が楽しみだね。



すけとうだらJr

→サングラスで親父と見分けよう



デビルくん

←なぜか、サタンさまを憎んでいる

魔導物語A

ゲームギア・7月発売予定・価格未定・発売元:コンパイル

©COMPILE 1995

さらに幼いアルルの冒険

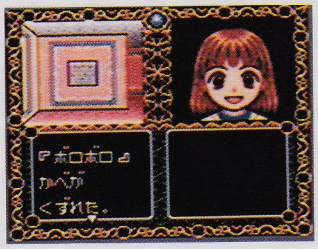
プレステよりも安く、サターンよりも熱い！　それがゲームギア。ノリにのってるゲームギア版『魔導物語』は、新章突入。98版からのオリジナル『ARS』に突入。

今回のアルルは、最初の魔導時代よりも幼い4歳のころのアルルが主人公。森のおばあちゃんの家にお使いにいくはずが…。というお話がリニューアルされてパワーアップ。

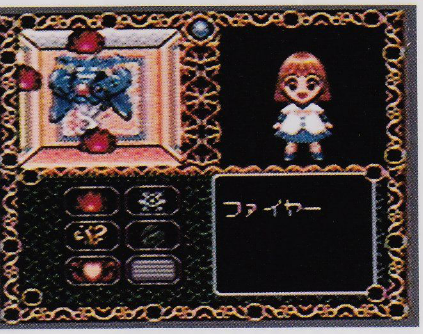




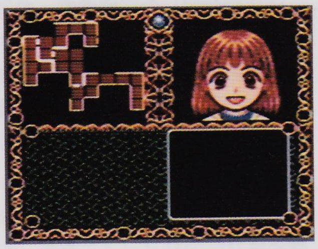
←アルル4歳。むにゅむにゅしたほっぺが特徴？



↑ぴりっと辛いトラップ系の謎解きも、今回もいろいろと準備してある



↑ゲームギア版のシリーズでゲームシステムは完成の極みに入った



↑そう広くないマップでしかも自動マッピングというのが遊びやすいポイント

すーぱーなぞぷよ ルルーのルー

スーパーファミコン・5月発売予定・価格未定・発売元:バンプレスト

©COMPILE 1995©BANPRESTO 1995

今度はルルーが主人公

おなじみ『なぞぷよ』がSFCにも進出。誰の野望か（?）今回はルルーが主人公。

問題を解いて、対戦相手からカレーの材料をもらうという、コンパイルが検証したカレーの法則にもとずいてゲームは展開。ちょっと変わったSFCの味をどうぞ。



↑ゲーム自体は本誌に付いているなぞぷよと同じ。だれにでもかんたんに遊べる

シャドウラン

メガCD・7月発売予定・価格未定・発売元：コンパイル

©FASA CORPORATION / COMPILE / GROUP SNE

シナリオはグループSNEが担当

知ってる人ならば、「なんでコンパイルが？」と思いそうな超マジRPGがメガCDに登場。オリジナルの翻訳を担当したグループSNEが東京版のシナリオを書き下ろし。オリジナルの持つサイバーパンクの世界を東洋的なのりでカバーした、新たな幻想世界。



↑米版TRPGをベースにした独自の日本版がここに登場する



←メガCDの持つカルトな根強いユーザー層には、きっとわかってもらえるノリ

↓舞台は東京。国は変わっても原作の持つ雰囲気は十分生かされている



その他の制作中タイトル

サターン&メガドラ

最近新作ラッシュにわくコンパイルだけど、まだまだ後がひかえている。そのトップはなんといってもサターン版の『ぷよぷよ通』。CD-ROMの特性を生かした新たなモードも計画されている。

さらにまだまだメガドライブなユーザーのために『魔導物語I』も制作進行中。ゲームギアを持っていなかったユーザーにも元祖3D版をお楽しみいただけます。



↑これはメガドライブ版『ぷよぷよ通』。サターン版はポリゴンとは限らない

パソコン版も製作中

ハイクオリティーなパソコンユーザーのためにも、『ぷよぷよ通』のリリースが決定している。夏発売ということですが…。

デスクトップでほっと一息つきたいときのおともにどうぞ。

本格的にガンガンRPGをやりたい人のためには、『魔導物語』の新シリーズが計画されていたのですが…あれ?　年内予定から消えていますね…。



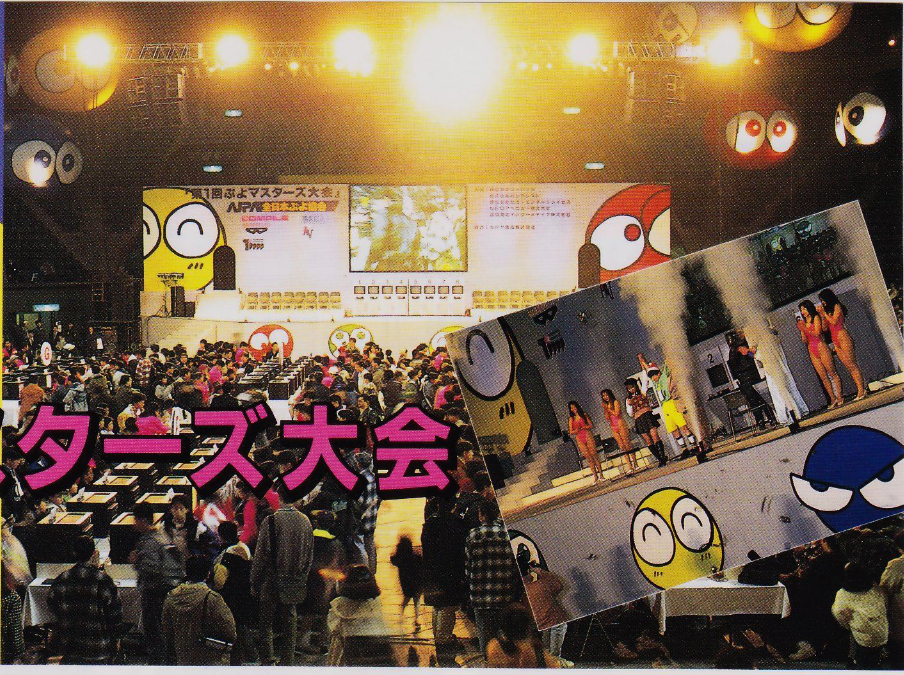
↑DS Vol. 3掲載の『魔導物語　道草異聞』。次世代の魔導はどう変わる？

コンパイルイベント情報



全日本ぷよ協会主催

第1回 全日本ぷよマスターズ大会



テニスの頂点がウィンブルドンならば、『ぷよぷよ』の頂点はマスターズ。全国から駆けつけたぷよらーたちのバトルが熱く繰り広げられた。

1月15日！有明決戦で熱く燃えた寒い1日！

去る1月15日、東京有明コロシアムにおいて、『ぷよぷよ』の日本一を決定する第1回ぷよマスターズ大会が開催された。

当日は、雲ひとつない快晴なれど、零下に迫る勢いの厳寒の一日。さらに江東区有明の森は、新交通システムが開通していない現在、陸の孤島も同然なのである。



↑プロレスなどで有名な有明コロシアムも、この日は親子連れなどで大にぎわい

にもかかわらず、ぷよらーはやってきた。有明の地に、栄誉ある名を刻むために。

当初エントリー者数を3000人と設定していた主催者側であったが、実際に集まったのはエントリー数だけで5000人。保護者なども含めた瞬間の入場者数は1万人にも達した。

会場入り口付近では、それほど顕著な行列を見ることはできず、そう混雑しているようには見えない。しかしその頃、唯一の交通手段であるバスを求める人で、東京駅は混乱…。バスが到着するたびに受け付けは忙しくなるのだった。



←会場内は人でいっぱい。暖房がないのでコスプレは寒そう

全日本ぷよ協会発足記者発表会

随時行われていた一般予選の合間に、全日本ぷよ協会の発足記者会見が行われた。全ぷよ協の目的は、『ぷよぷよ』のおもしろさを全国に知らしめ、普及させること。

昨年仮発足した同協会が、今回正式に発足、理事たちの調印によって名実ともに組織としての活動を開始したのだ。その第1回主催イベントこそが、このぷよマスターズ大会だったのである。

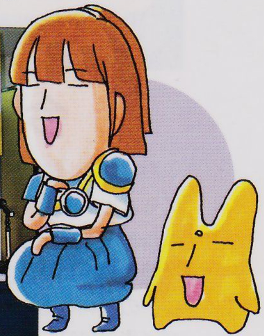
記者会見では、いわゆるゲーム雑誌以外にもパソコン一般誌、一般情報誌系など、これまでのゲームのイベントとはひと味違ったマスコミ層が集合。仁井谷理事長のなめらかな口調に魅了されていた。



↑いつもながら『ぷよぷよ』を語らせれば日本一の仁井谷理事長の一人舞台

さらに調印式では、セガ・エンタープライゼス、NECアベニュー、バンプレストの各理事、徳間書店インターメディアの準理事に加え、コンパイル代表取締役で理事長の仁井谷正充氏の5人が堅い握手。『ぷよぷよ』による日本征服を誓った…。





←「これからもみんなでもうけまひょ」の図

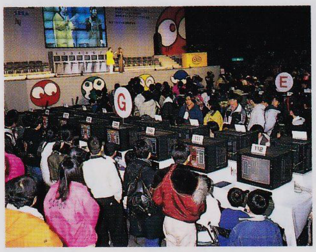
真の日本一を決めるマスターズ大会

さて、本題のマスターズ大会。会場には250台を越すメガドライブとモニターが用意され、当日エントリーの人たちの予選が行われた。

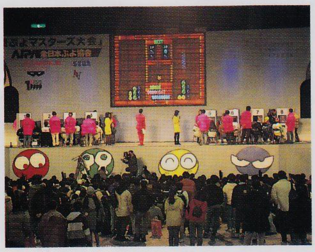
この予選は、延々6時間にもわたって行われた。予定を大幅に遅れて決勝大会が始まったころ、みんなはすでに凍り付いていた…。

最後は数百人の観客が見守る中、遅くまで待っていてくれた水着のコンパニオンのお姉さんが後ろについているというシュールなシチュエーションで決勝が行われた。

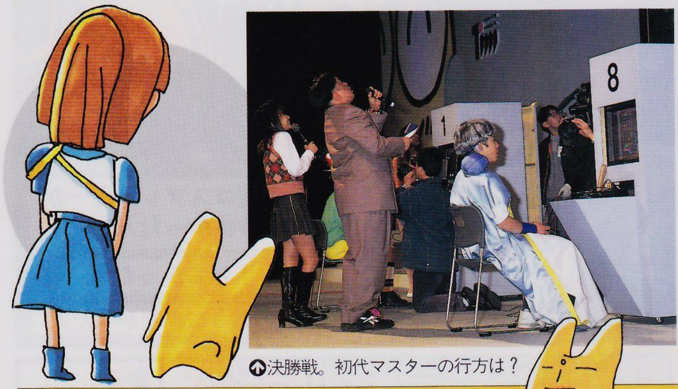
結局日頃の小イベントでの優勝経験者が順当に上位に食い込んでいたわけで、『ぷよぷよ』で勝つためには、偶然性の要素がいかに少ないかを示している。



↑淡々と続く予選。5000人の中を勝ち残るのはかなり至難なのだ



↑彼らが壇上に上がったとき、すでに時計はおやつの時間を過ぎていた



↑決勝戦。初代マスターの行方は？

決定！初代ぷよマスター



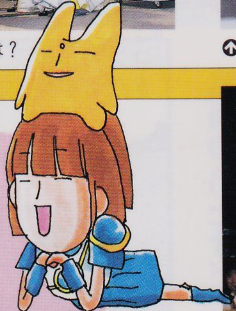
←激戦の末、マスターはパノッティのコスプレの高橋健太郎氏に決定。2位は阿部崇史氏



↑右から優勝高橋健太郎、2位阿部崇史、3位山中直樹、4位和田船平（敬称略）

もちろんあったよ

恒例！コスプレ大会



『ぷよぷよ』大会と切っても切れない関係のコスプレ。今回は、なんと50人を越す人たちがエントリー。相変わらずシェゾが多かった。

中には子供のパノッティやドラコがいて、普通ならば微えましいと言うべきところなのだろうが、はっきり言ってこの子たちの親はヒキョウ。



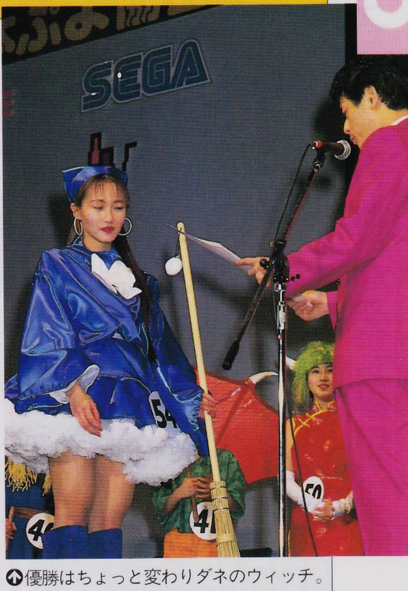
↑審査を待つ参加者たち。観衆はだいぶ減っていたが異様な盛り上がりを見せた





↑盤監不凡氏一押しの人妻ルルー!? 突如現れた不凡氏は、コスプレ大会が終わるとすぐに引き上げていった…

←今回入賞した人たち。顔なじみの参加者が多かったので、日頃見かけない人が入賞していたようだ



↑優勝はちょっと変わりダネのウィッチ。コスプレは素材選びが大きなポイントだ

COMPILE ROOM

それはもう、凍死者が出ないのが不思議な1日でした。イベント終了時、マスコミはだれもいなかったという…



須田さぎり　エニックス『Gファンタジー』誌２月号でデビューほやほやの新人漫画家。大のコンパイルファンで、各方面のイラスト等でも活躍中。



レポートコミック募集　コンパイルとぷよぷよが関係するイベントに参加した人は、ぜひDSにレポートを送ってください。今後もこういった企画で採用の道があります。

DSグラフィティ Vol.3



なんか、前の号と雰囲気が違うが…。あ、色が付いたんですねぇ。といっても前の号までに紹介したものがモノクロ作品だったというわけじゃないですよ。それでは、明治時代が白黒の世界だと思いこんでるようなもんだ。

#3 名作アドベンチャーの続編を収録



↑1991年4月発売。DISC 4枚組、3980円

白地を生かしたすっきりしたジャケット。表紙はトップマネジメントから。今回からカラーで紹介できるからよくわかるでしょ。



←季節は春。満開の桜のタイトル画面

トップマネジメント・産能大編

光栄の経営シミュレーションゲーム。最初の1ヵ月間のテストプレイができる。デモもあり。

FOXY 2

エルフの戦略シミュレーションゲーム。戦争ものながら登場人物のグラフィックはアニメ系。

THRICH(スライス)

落ちものパズル。ルールは同じブロックを3つ並べると消えるというもの。レベル4まで遊べる。

破滅の妖刀II・凶変の館

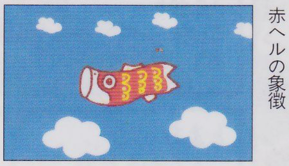
創刊号に入っていたホラーアドベンチャーの続編。システムは一変し、キャラクターを横から見た画面になった。



←演劇の舞台系見た目で、人物が動く

B.G.V.こいのぼり

寒かった冬が終わり、暖かな春の陽の光、初々しい緑。そんな春の風物であるこいのぼりが風に乗って泳ぎながら見た夢、そんなテーマの鑑賞用ソフト。ほのぼの気分に浸れる。



←のんびり空を飛ぶ赤ヘルの象徴

98ゲーム情報 はや耳じごく耳

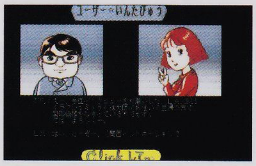
1991年の3月から5月にかけての98用ゲームの新作情報のコーナー。メーカーからのコメントも読むことができる。



←結構気合の入っているグラフィック

ユーザーインタビュー

この号からの新コーナー。編集長がユーザーの皆さんに直接電話してインタビュー。それを収録したもの。この号ではLAXMIさんと宮園成敏さんに話を聞いている。



←今と全然変わっていない不凡編集長

ソフトハウスさんいらっしゃい

業界の方に出演してもらってトークするコーナー。この号ではアリスソフトさんから3人に来てもらい、お喋りした。



↑3人としのPがワイワイと座談会

アートギャラリー98

ユーザーから送られてきた作品を紹介するコーナー。この号は第1回目なのでまだ2作品だけ。ちょっと寂しい。



↑この号はこの他にもうひとつ掲載した

コンパイル・コーナー

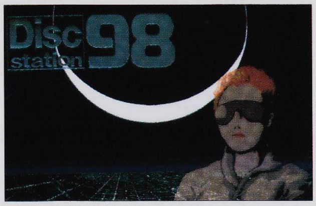
編集後記、プレゼント、お詫びと訂正、ユーザー投稿の4つのコーナーが入っている。

あの頃の思い出

こいのぼりは不凡が直接企画した作品。プログラマのMIZUTANを朝アパートまで起こしに行ったり大変だったなあ。結構コンパイルってそんなヤツが多い。この後入社したTAKINとか。(不凡)

EX#2 シミュレーション中心の増刊号

シミュレーション特集第2波と銘打った増刊2号。表紙はロードモナークのイメージイラスト。同人ソフトも収録している。



↑三日月に佇む女タミちゃんのタイトル

BEAST LORD

天使やモンスターが登場する、ホビージャパンのファンタジーシミュレーション。このバージョンは、10ターンまで楽しむことができる。なおセーブ、ロードはできない。



↑1991年5月発売。DISC4枚組、3980円

ベストプレープロ野球

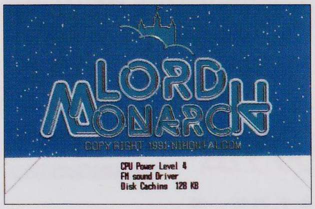
アスキーの野球シミュレーションゲーム。Gチーム、Lチーム、東京ドーム、所沢球場のデータが入っている。



↑まだ篠塚が巨人の一番バッターの時代

LORD MONARCH

日本ファルコムの中世を舞台にした戦略シミュレーション。マップは5面まで入っているが、セーブはできない。



↑なかなか静かな雰囲気のタイトル画面

SHAM CITY

妖精が山や川や平野を作って花でいっぱいの世界にするゲーム。バク猫ソフトという同人の作品。



↑美少女が3人見られるタイトル画面

笑ゥせぇるすまん

コンパイルの新作ソフトのデモバージョン。お馴染みの彼の顔が画面いっぱいに広がり、迫力の映像が展開する!?



↑やっぱりこの人の名場面はこれ！

パワープレイ

テーブルトークRPGのルールブックから、サンプルリプレイを収録。また、ミニ講座と題した解説のコーナーもある。



↑お馴染みのしのPがインタビュー

98ゲーム情報 はや耳じごく耳

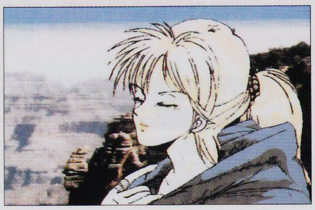
1991年の4月から6月にかけての98用ゲームの新作情報のコーナー。メーカーのコメントもあり。



↑やっぱり三日月が光るグラフィック

インフォメーション

お詫びと訂正／動作上の注意、アンケート葉書から、編集後記増刊号、投稿グラフィック増刊号の4つのコーナーが入っている。あいかわらず後記は凝っている。



↑山本匡さんの投稿グラフィック作品

あの頃の思い出

「次のEXネタないねぇ。」「じゃあ出すのやめようか増刊だしね。」という会話が営業のしのPと僕とで交わされた後、社長のところへ……ブアッカモーン！
こうしてこの号は出たのでした。（不凡）

私とDS

☆MSX・FANの「グラジュエーション・イブ」でコンパイルさんの記事を見て「そうか、MSXでのコンパイルは終わったのか」と思った。僕は去年の12月までMSXユーザーだった(今でも)。1月に98を買って、98の雑誌がないかと思って目についたのがDS5号。思い切って買ってみました。期待を裏切りませんでした。MSX版DSは聞いたことも見たこともあるけど、買った事はなかった。98用の雑誌なのにMSXソフトが買えるのにはカンゲキ!! これからも買っていきたいと思いますので、がんばって下さい。(岩手/HAMU)

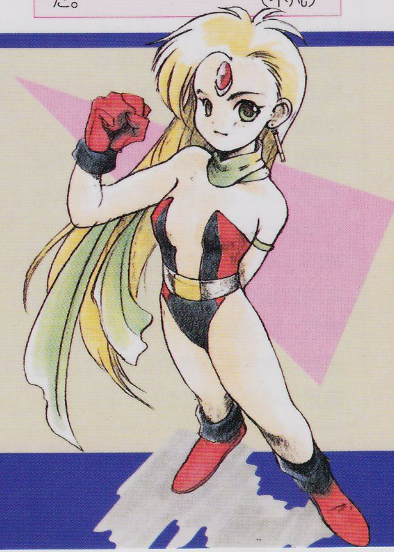
☆今回はHISTORYのコーナーでもMSX特集をしていますから是非見て下さいね。

お願い

このコーナーでは延々と過去のDSについてやっていきますって前々号から同じセリフだい。

今回のHAMUさんのような嬉しい意見から、厳しい意見でも構いませんので送って下さい。

〒732広島市南区京橋町1-7アスティ・第一生命ビルディング ㈱コンパイル「DS私とDS」係まで。



コンパイル特製商品がせいぞろい!!

ももも通販



カーくんが忙しくてこのコーナーの担当を「ももも」に譲りました。どうぞよろしく。

カーバンクル人形 1



1コ…3500円(送料・税込)

人形…2800円　送料…700円

ご存じ『ぷよぷよ』の人気キャラクター。人形の大きさは●身長25cm●頭囲31cm●耳長12cm●尻尾4cm●体重は内緒。なんでも言うことを聞く（なわけないか?）。

お好みソース 2

5本1セット…3000円(税込・送料)

1箱5本入り…2300円　送料…700円(何箱でも)

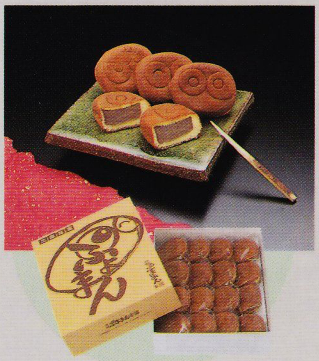


あのお好み焼きのトロッとしたソースです。お好み焼きのメッカ広島で生まれたこの「お好みソース」の風味を、是非試してみませんか?　ごらんのようにカーバンクルとコンパイルの社名入りのボトルで、市販されていないのがミソ。広島風お好み焼きのレシピー（作り方）もついている。350mℓビンで限定500セット。

ぷよまん 3

1箱…2200円(税込・送料)

1箱16個入り…1500円 送料…700円(2箱まで)



広島名物にまたひとつ銘菓が加わりました。ぷよぷよをあしらったまんじゅうですが、写真のとおり威風堂々としているではありませんか。ご贈答用としても、楽しいご挨拶になることでしょう。

〈発売元〉元祖ぷよまん本舗
㈱コンパイル　ぷよまん事業部
☎082-263-6165
〈製造元〉(有)宮島口　竹正菓子舗
〒739-04広島県佐伯郡大野町宮島口駅前1-5-10
☎0829-56-0515FAX0829-56-3515

※内容相違、損傷で返品をされる場合、お手数ですが現品到着後1週間以内に返品理由を明示し、製造元までご返送ください。

パソコンソフト 4

各価格+消費税+送料(1本210円)

算出例)
1980×1.03+210=2249(円)

●DISC STATION98

創刊準備号	2980円
#2〜#5	各3980円
#6〜#12・14	各2980円
#13（5インチのみ）	2980円
#15（シングルCD付）	3980円
#16〜#19	各2980円
#20（5インチのみ）	2980円

●DS98EX・他

EX#1〜#3	各3980円
MAP&CONSTRUCTION	3980円

●一本物

笑ウせぇるすまん1〜3	各3980円
魔導物語1-2-3	9800円
魔導物語A・R・S	9800円
ぷよぷよ	7800円
なぞぷよ	7800円

〔FM-TOWNS〕

ゴルビーのパイプライン大作戦	6800円

※DISC STATIONはブックタイプではありません。ブックタイプをご希望の方は、近くの書店でご注文ください。

ミュージック関連① MD・DAT 5

各価格+消費税+送料(1本210円)

算出例)
3000×1.03+210=3300(円)

●MD（ミニディスク）

魔導物語音楽館	3000円

●DAT（デジタルオーディオテープ）

魔導物語音楽館	3000円

ミュージック関連② CD 6

各価格+送料(1本210円)

算出例）1500+210=1710(円)

●CD（コンパクトディスク）

大打撃	1500円

ミュージック関連③ カセットテープ 7

1000円(送料・税込)

1月分1000円

●ユーザーテレホン・カセット
（94年4月分から注文可能）

※これは毎月替わりで業務時間外に当社のユーザーテレホンでお送りしているテレホンサービスを月毎にマスターテープからじかに録音したものです。未来月のお申し込みは最終該当月放送後の発送となります。カセットの内容等に関するお問い合わせには応じられません。あしからず。

申し込み方法

1.No.1〜3と5・6はこの頁の郵便為替用紙の所定欄にご記入の上、郵便局からご送金ください。

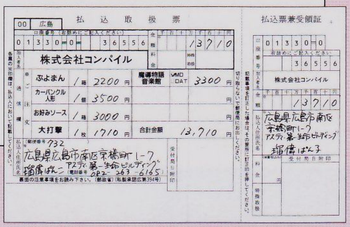
2.No.4と7は①郵便番号②住所③氏名④年齢⑤電話番号と購入する商品名および個数を書き（字はボールペンなど消えない物でお書きください)、現金書留または無記名の郵便小為替に同封してお申し込みください。

〈送り先〉〒732広島市南区京橋町1-7　アスティ・第一生命ビルディング　株式会社コンパイル「ももも通販」係

〈配送〉ご注文から商品がお手元に配送されるのに2週間以上かかることがあります。ご了承ください。

〈お問い合わせ〉商品について、ご注文のしかたなどについてわからないことがあれば、下記までご連絡ください。

TEL082-263-6165



GAME HISTORY IN COMPILE

Special

Vol. 3

コンパイルの歴史を振り返っていくこのコーナー。今回からカラー、しかも増ページ、その上MSX特集付きというデラックスな状態。クラックスじゃないぞ。



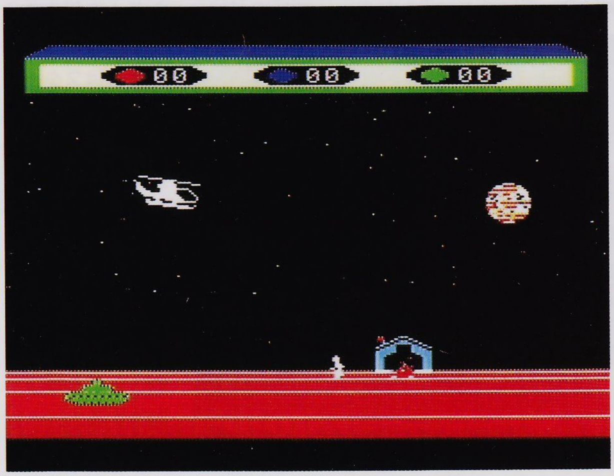
1985年編

この年から発売するタイトルが倍増した。今回紹介するタイトル数は9本だが、それぞれMSX、セガSGあるいはPC88など他機種に移植していて、のべでは13本になる。

チョップリフター

イランのアメリカ大使館に人質を捕られた際に、アメリカ軍が実行した作戦をもとに考えられたゲーム。基本はヘリコプターで人を運ぶ作業をすること。

ヘリコプターで基地を飛び立ち、敵地に行くと、地上で手を振っている人間がいるので、その近くに降り立つ。すると、その人間たちがヘリコプターに乗ってくるので基地まで運んでやる。もちろん戦車、飛行機と戦いながらだ。1ステージに一定の人数を運べはクリアで、次にステージに進む。



←このゲームはMSX版とセガSG版を制作した。画面はソニー発売のMSX版。宮崎県のドリル嚙男さんに拝借した

A.E.

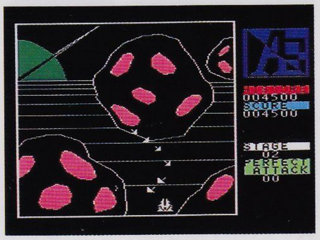
大気と海中の汚染物質を除去する目的で作られたエイ型ロボットA.E.。この働きによって自然生態系も元に戻ったが、今度は汚染物質がなくなったことによってA.E.の機能が異常になり、あらゆるものを無差別に破壊しだした。

そこで、プレイヤーはA.E.の弱点である腐食ガスを使って戦っていく。といったSFチックな設定のシューティングゲーム。

A.E.が6機編隊で攻めてくるので、その進路に腐食ガスの入ったミサイルを誘導し爆発させる。6機全部を倒すとパーフェクト。3回パーフェクトを出すとステージクリアとなる。単純に撃つのではなく、敵の動きを予測してミサイルを誘導するのがミソ。



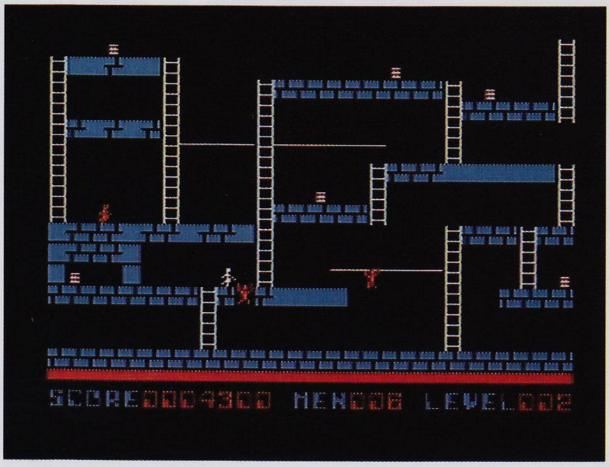
↑東芝EMIからMSX用として発売された。愛知県の伊予田健蔵さんから拝借



↑画面を描くのに時間がかかる凝った背景。でもスクロールはしない

ロードランナー

全世界的にヒットしたアクションパズル。ほとんどの機種に移植された。プレイヤーは画面の中にある金塊をすべて取ってから脱出する。金塊は一見すると取れないような場所にもあるが、穴を掘るという行為によって取れるようにする。敵が邪魔しにくるが、穴に敵を埋めて逃れる。穴は一定時間を過ぎると自動的に埋まるがそのときうまく敵が落ちていると敵は消える。が、すぐさま画面の上から復活して落ちてくるので、結局逃げ回ることになる。



⬅MSX用ソフト。この当時はこんな線画のようなキャラクターでも人間が歩いているように見えたもんです

ゴジラくん

東宝映画の大スター・ゴジラが主役のアクションパズルゲーム。ちょっとデフォルメされた2頭身キャラクターなので「くん」がついてゴジラくんというキャラ名になっている。

かわいい息子ミニラをさらわれたゴジラくんが、ラドン、キングギドラ、アンギラス、メカゴジラなどがウジャウジャしている怪獣の国に、ミニラを探しにやってきたという設定。49面のどこかにいるミニラを助けるために、岩を動かし、ハシゴを登り、パンチを繰り出し、火を吹いたりしながら進んでいく。カギを見つけると次の面に行く脱出ドアが出現するので、先へ進める。

また、このゲームにはコンストラクション機能もついているので、オリジナルのゲームを作れる。目的のミニラをセットした面が最終面になる。つまりそれだけでも49通りの設定ができるというわけ。



⬆MSX用ソフト。タイトル画面のゴジラくんがなかなか愛嬌がある



⬆ゲーム画面。敵のキャラクターも2頭身でなかなかカワイイ

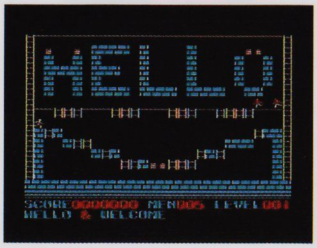
チャンピオンシップロードランナー

ロードランナーの続編。最初の面からかなりパズルの要素が大きくなっていて、難しい。もっともロードランナーを最後まで解く実力があればそう難しくもないのだろうが。一応設定として「バンゲリング帝国の過酷な重税が生んだ、50の部屋にある金塊の山。その全てを奪い返し、民衆に幸福を……それがキミ・銀河パトロール隊員キーンの使命だ」というものがついている。

チャンピオンシップになって大きく変わったのは難易度だけではなく、自分で面を作れるエディット機能が付いたこと。なかなか画期的でチャレンジした人も多かったが、クリア不能な面を作ってしまうこともままあった。当時は、作ったオリジナル面はカセットテープにセーブした。なんとも面倒なことをやっていたもんだ。



⬆このゲームはMSX版とセガSG版を制作。このジャケットはセガ版のもの。群馬県の松本徹さんから拝借した



⬆レベル1は「HELLO」と画面に描かれている。なかなかおしゃれ

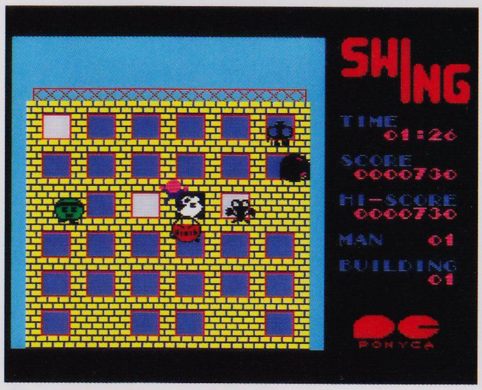
窓拭き会社のスィング君

タイトルそのまんまの内容のアクションゲーム。高層ビルディングの汚れている窓を、窓拭き会社に勤めるスィング君が掃除していくというゲーム。

プレイヤーはビルをよじ登ることができるスィング君を操作して、汚れている窓まで行く。そして、窓を掃除したらまた汚れている窓までよじ登っていくというシステム。スィング君を邪魔するキャラクターも当然ウロウロしているので、なかなか目的の窓を全部掃除するのは難しい。また、壁がでっぱっている部分は登れないので、迂回する場面もよくある。

全ての窓を掃除し終わったら、ビルの下まで戻って入口から中に入ると面クリア。ビルのオーナーに仕事が終わったことを報告するのだろうか？

最後はスタート地点まで戻るというのが、このゲームのポイントで、途中に敵が邪魔で掃除できない窓があってもどんどん登っててっぺんまで行って、帰りに降りながら残りを掃除するという攻略法がある。



⬆MSX用ソフト。これはずっとよじ登ってきた、ビルの一番上の部分。このソフトはMSX・FAN編集部に拝借した

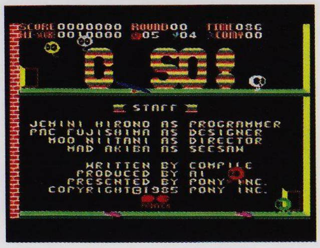
C-SO

シーソーを使ってアクションするというなかなか斬新な趣向のゲーム。最初はなかなか操作に慣れない。

主人公JUN君を動かして、画面上のターゲットを全て取り、敵キャラクターであるワルガキ達を全てやっつけると面クリア。

ワルガキがシーソーに乗っているときにはね上げたり、シーソーの下敷きにしたりするとやっつけられる。ワルガキ達は時間の経過とともに色が変わり、最初の赤ガキのときは仕掛けを使って追いかけてきて、桃ガキになると登りたがり、青ガキになると降りたがり、水色ガキになるとジャンプし、最後に黄ガキになるとJUN君の動作をまねするようになる。ここまでくるとかなり強敵。

このソフト自体は残念ながら入手できなかったので、MSX版DSの第７号にレトロソフトとして収録されていたものの画面を撮影した。



➲MSX用ソフト。タイトル画面には社長もディレクターとして載ってる



⬆ゲーム画面。３台あるシーソーを使って敵キャラをうまくやっつける

ルナーボール

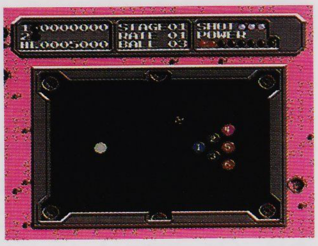
ファミコン、MSX、PC88用に制作されたビリヤードゲーム。名前からわかるように、月面でビリヤードをするという設定。

全部で60面あるが、普通の台はステージ１だけで、あとは変形台が揃っていた。また、摩擦係数を変えることができる。これを０にするとそうとう長いことボールが動き続けることになる。

当時としては画期的なことに全部のステージが最初から面セレクトできたので、初心者でも最後のステージにチャレンジできた。

なぜかBGMが中国風だったが、なんとなく月面の雰囲気と合っていたのが不思議だった。

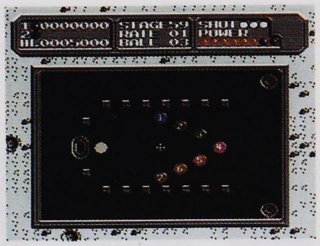
じつは担当者はこのゲームの記事で雑誌ライターとしてデビューした。だから今涙でワープロの画面が霞んでる。懐かしい！



⬆ステージ１。普通の台はここだけ。あとの59面はトリッキーな台



⬆ファミコン版のタイトル画面。やっぱりディレクターは社長！



➲59面。並んでいるブロックの外に白が出てしまったらもうお手上げ

ファイナルジャスティス

この次の年・1986年に発売されることになる「ZANAC」を予感させる縦スクロールのシューティングゲーム。

ダメージ制で自機は１機しかいない。ある程度ダメージを受けるとゲームオーバーとなる。

自機のライフゲージは最初青色をしているが、敵や障害物に当たると黄色になる。そして、ギリギリになると赤くなってしまう。面ごとにボスが出てくるが、そのボスを倒すと少しライフは回復する。とはいえその回復量はたいしたことがないので、なかなか先へ進むのは大変だ。

ザコキャラ、ボスキャラともに全ての動きがキャラクターごとに個性が与えられていてなかなか楽しい。

撃っても壊れない四角いブロックのようなものがある。これは撃っていると下に突進してくるので、危険な存在だが、中にはアイテムに変化するものもある。お馴染みのランダーが出てくるものもあるので、撃たねばなるまい。



⬆MSX用ソフト。このゲームも入手できなかったので、MSX版DS第８号に入っているものを撮影した

あの頃ってさぁ

85年の思い出と言えば、「窓拭き会社のスイングくん」で、ランダーがメジャーデビューをしたこと。そして、MSX版のテクザー制作の真っ最中で、とてつもなく忙しかったことかな。　（WAO）

ひき続き探してます

このコーナーでは編集部にないソフトを探しています。

★MSX版→バーディトライ
★X１版→バーディトライ
★セガSG版→チャンピオンビリヤード
★NES版→ルナボール／ZANAC／ガーディック外伝
★NES版（PAL）→ガーディック外伝
★ファミコン版→テーラーメイド（生命保健算出ソフト）

以上の８本です。持っているという人、所在を知っている人、とにかく御一報下さい。

NESというのは海外版のファミコン、さらに（PAL）というのはヨーロッパなどのテレビの方式用ということです。海外のお友達で持ってる人はいませんかねぇ。

あて先は〒732広島市南区京橋町1-7　アスティ・第一生命ビルディング　㈱コンパイル「DS HISTORY」の係へ。皆さんのご協力によってこのコーナーは支えられています。



MSX編

前ページまでを見てもわかるように、コンパイルの初期の仕事はかなりMSXが多かった。そこで今回はカラー増ページ記念ということで、コンパイルMSXの歴史をひもといていく。

Vol.4、Vol.5、そして今号と1983年から85年までのコンパイルの歴史を振り返ってきたわけだけど、その3年間に発表した全23作品中、MSX用のものは15本。じつに65%以上がMSXだった。特に多かったジャンルがシューティングゲーム。そして86年以降もコンパイルは意欲的にMSX作品を制作していく。

シューティングと言えばコンパイル時代

1986年、いまだに語り継がれる名作縦スクロールシューティングが生まれた。それが「ZANAC」。MSX版と同時にファミコンのディスク版（しかも片面しか使わないので評判良かった）でもでたこのゲームは、そのスピードに誰もが驚いた。個性的なデザインのキャラクターやゲームを大いに盛り上げる音楽、そして斬新な特殊兵器が楽しかった。

AI（人工知能）機能によるALC（オートレベルコントローラー：自動難易度調整機能）が搭載されていたり、最終面に行くにはある条件を満たさなければいけないという謎解き要素があったりと、新しい試みも様々入っていた。

この「ZANAC」をパワーアップしたのが「ZANAC MSX2版」。ハードが良くなったので当然グラフィックはきれいになり（その分スピードは遅くなったが）、大きなキャラが出現するようになった。しかし、それよりもゲームシステムに大きな変化があった。それが、8種類もある特殊武器それぞれが成長するという点。自分の好みの武器アイテムだけを取っていけば、強力な武器を手に入れることができる。「君は何番でやってる?」という会話がゲーマー連中に流行ったものだ。

この路線のゲームはその後もヒットし、「アレスタ」ではオープニングに熱血デモが付き、「アレスタ2」ではMSX2の機能ギリギリまで使いこなして極限のグラフィックを実現した。

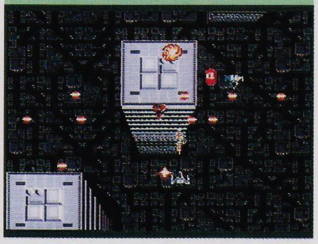
その後、この系統はPCエンジン「ガンヘッド」、ファミコン「ガンナック」、メガドライブ「武者アレスタ」、メガCD「電忍アレスタ」と受け継がれた。

ZANAC(MSX2)



画面がきれいになり、大型キャラが登場、特殊兵器が成長するように

アレスタ



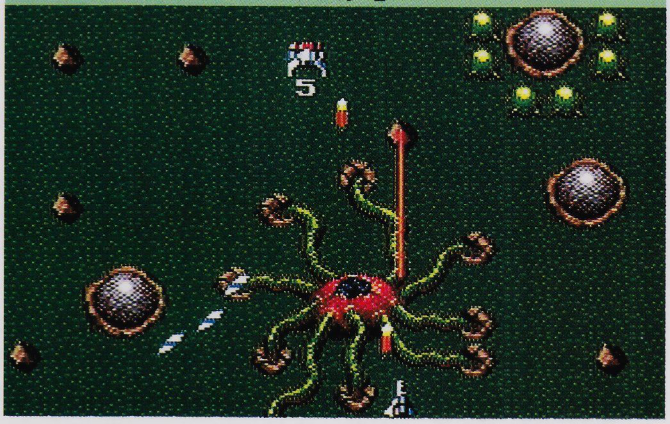
高速スクロールがシューティングファンを魅了したね

ZANAC(MSX)



そのスクロールスピードに度肝を抜かれた。また哀愁漂いつつも、勇ましい音楽にゲーマー心は燃えた！　これを機会にジョイスティックを買った人は多かっただろう

アレスタ2



MSX2の限界にチャレンジしたかのようなグラフィック。しかも、雨アラレのように敵やアイテムが出現しても画面のちらつきなどがかなり軽減された

突然インタビュー　MSX・FAN編集長コンパイルを語る

いまだにがんばって発行している隔月刊のMSX・FAN（7月発売の8月号が最終号だそうだ、応援しよう！）の北根紀子編集長にコンパイルの印象をうかがった。

「カーバンクルを大々的に取り扱ったのはウチが最初でしょう。表紙にもしたし、カーバンクル解剖学なんて記事も作ったし（写真参照）。コンパイルって会社は変わってたねえ。DSの中にはシュールなソフトが多かったし。あのアナーキーさがなんとも言えなかった。他があまり出さないハードで作るのが、得意なんじゃない。ゲームギアとか。Mファンはあと3冊で終わりなんだけど、雑誌がなくなっても趣味で続けるっていう読者が多いですよ。みんな生真面目なんだよね。結構いい年だし（笑）」



DSは革命を起こした

MSXユーザーに「ZANAC」に続いて衝撃をもたらしたのは、君が今読んでるこの本のルーツ、MSX版の「ディスクステーション」。1988年になんと980円という激安価格で創刊準備号が登場。次の号からは2枚組で1980円になったけど、この値段はユーザー感涙ものだった。それも隔月というペースで発行していた。しかし、よく考えるとその当時と同じ値段で今は雑誌付きの上全部オリジナルゲーム、こっちの方がすごいか！　もっとも季刊ですが。

で、MSX版のDSにはコンパイルオリジナルゲームの他に、各メーカーのサンプルソフトや、MSX・FAN、MSXマガジン、BASICマガジンなどの編集部の協力による、投稿プログラムの

コーナーなどもあった。当時雑誌を見ながら打ち込んでいたユーザーには大変役立つコーナーだった。

今回、元MSXマガジンのスタッフの方と、現MSX・FAN編集長に、当時の感想などを聞けたのでそれも掲載した。

89年の12月に出た第8号からは月間化され、その号には記念として、「アレスタ2」のBGMのアレンジバージョンなどが入ったCDシングルが付いていた。

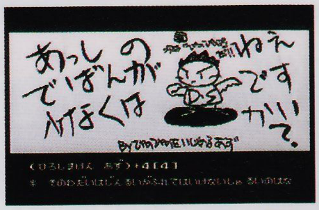
MSX版DSはスペシャル号や、デラックス号を含め全部で39本リリースされ、1991年に幕を閉じた。



↑91年に出たMSX版DS第25号のジャケット。こんな美少女キャラクターが表紙になることが多かった



↑89年に出た第7号に入っていたミニゲームのタイトル画面



↑ユーザーからの投稿。なかなか個性的な絵の広島のあずさんの作品

得意ジャンルはさらに広がる

「ZANAC」と「ディスクステーション」でMSXユーザーに圧倒的な人気を博したコンパイルだったが、それだけにとどまることはなかった。まだまだ新しいジャンルにチャレンジし、それぞれが今活躍しているゲームに発展している。

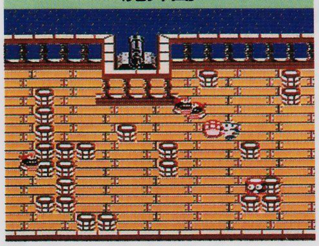
1987年ぐらいからMSX2の時代に成りつつあり、コンパイルも「ZANAC MSX2版」に続いて、魔界島を制作。RPG風画面で船に乗って出発したと思ったら、海賊同士の戦いのアクションゲームという意表をついた展開だった。

88年からはMSX1のソフトは姿を消しすべてMSX2に。89年には今もキャラクターが大活躍し続けている「魔導物語」が登場。90年には「魔導物語1-2-3」が登場し、RPGにも名作を残したのだった。

91年は落ちものパズルの年。移植もの「コラムス」も制作したが、なんといっても「ぷよぷよ」が登場した年だ。最初はMSX2版とファミコンのディスク版。それから、アーケード版、メガドライブ版、98版、ゲームギア版、スーパーファミコン版とどんどん増殖、さらに「なぞぷよ」「ぷよぷよ通」と発展したのは皆さんご存じの通り。

というわけでコンパイルはMSXで様々なソフトを発表し、現在の地位を確立したといっても過言ではないのだ。

魔界島



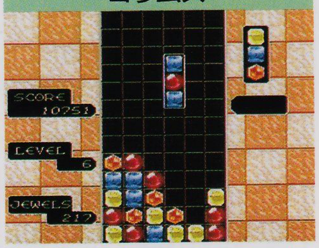
↑画面に落ちているタルを拾い、敵にぶつけて倒すアクションゲーム

魔導物語1-2-3



↑今でも人気投票をするとこの1-2-3が上位に食い込む。コスプレする人が多いしねぇ

コラムス



↑宝石がキラキラ輝くなかなかゴージャスな雰囲気のゲーム

ぷよぷよ



←元祖MSX2版のぷよ。もともとは魔導物語の一キャラに過ぎなかったのにここまでくるとはねぇ

突然インタビュー 元MSXマガジン編集者コンパイルを語る

元MSXマガジンの編集者の某氏にお話をうかがった。

「最初はやっぱりシューティングのコンパイルっていう印象がありました。技術的に、高いなぁという。隠し面とかがあって、ウチのスタッフはハマってました。DSを始めた人とは通信を通して知り合いだったんで、親近感を覚えてましたね。もちろん、雑誌としても協力していたし。おもしろいこと始めたなぁって思ってました」

名作がまだ買える「武尊」

現在MSX用のソフトはほとんど店頭にはない。入手できるのはこのDSの通信販売ぐらい。しかし、まだ諦めるのは早い。大きなパソコンショップにはたいてい置いてある、ソフトの自動販売機「武尊(タケル)」で買うことができる。いろんなMSXソフトを扱っているが、ここではコンパイル製のソフトを紹介する。すべてMSX2版だ。

★魔導物語1-2-3
★ルーンマスター三国英傑伝
★ルーンマスターII
★魔導師ラルバ
★ランダーの冒険II
※以下はディスクステーション。
★創刊準備号
★創刊号
★第2号~第7号
★秋号/春号/初夏号/夏休み号
★90年1月号~3月号
★90年9月号~11月号
★スペシャルクリスマス号
以上24本が「武尊」で買える。

あの頃ってさぁ

MSXといえば、いろいろなメーカーが統一規格を作ったマシンだった。けど、作ったゲームによっては、P社のマシンでは動くけど、C社では動かないなんてことがあって結構大変でした。(WAO)

コンパイルかわら版

本誌独占!!

知られざる大人気ソフトの光と影
大魔導戦略物語
極秘資料 緊急ルポ!



←東京へと真摯な面持で向かう沢渡さんと、なにやら絶叫している北野さん。



↑まだちっとも気づいていない沢渡さんと、あたりを破壊しつくす北野さん。

大魔導戦略物語は難産であった、と当時をふりかえって私、中松は思うのであります。

マスターアップ予定の某月某日、その魔導戦略さんはまだピクリとも動いていないご様子です。「はー、ピクリとも動いてないでーす」と素直に報告したら、バンカンに本気でぶたれました。人が人に対して持てるだけの憎しみをあらわにしたら、あんなふうになるのだな、というのが分かりました。

とにかくその日から私とプログラマーの愛の日々が始まったのです。毎日夕方から出勤して、朝まで働きます。16時間労働です。それがヒト月ほど続いたでしょうか。まあバグはあるが動く状態になったのです。万歳。

年末進行にもかかわらず、工場に待ったをかけて助けてくだすったソーカンさん、根気よく待っていてくれたビカンさん、フクナガさんにお礼と謝罪をするために、一度東京に行きました。フクナガさんには残念ながらお会いできなかったのですが、ソーカンさんとビカンさんは笑顔で迎えて下さいました。随喜の涙で私の目はかすみます。

そしてマスターアップのX・DAY。いつもは宅配便で送るマスターも、今回ばかりはそうも言ってられません。沢渡くんが飛脚となって新幹線で持って行くのです。まさにギリギリ度330デシリットルです。

冬の朝。指がすっぱりと切れてしまいそうなそんな朝。沢渡くんは駅へと発ちました。

その5分後にバグ発覚。ナニシヨンナーという絶叫を残してバンカンは駅に全力疾走。

その時のスチールをここに残します。涙と笑い、そしてペーソス…。様々なものが交錯しつつ、大魔導戦略物語は完成されました。

コンパイルのうわさ

ガ▼新作を作ってらっしゃるそうですが?
セ▽そうなんだ、RPGを企画してるんですだよ。
ガ▼初めてですだよでがすね?RPGは。
セ▽よく知ってるだすね?かわいい4人のキャラがでると言ったらもうウスウスわかっちゃうですね。
ガ▼筋肉であそぼうRPGなのか〜?
セ▽そうです。
ガ▼本気で殴るぞ、この〜う☆
セ▽いいよ!痛いの好きだから。でもゲームは『メルプール』じゃないよ。
ガ▼もうすぐ夏ですね。



社員旅行はアンミラの香り!?

コンパイル東へ

1995年2月9日、いよいよコンパイル大移動が行われた。とはいっても、単なる社員旅行なのだが社員の人数が100人近くいて、トテモ、トテモ多いのでした。しかも、この大人数で『東京ディズニーランド』へと向かうとなると、気分はヌーの大移動って感じで、東京の方々の不思議な視線がとても気持ち良かったです、ありがとうございました。

さて、羽田空港を後にしまして、いよいよ『SEGA　ジョイポリス』に向かった訳ですが、ここにはだいたい4時間くらいいて、2時間ほどですべて回り尽くして、最後はアーケードゲームをやって、いつもと変わらない日々を過ごしてました。

いつの間にか夕食の時間になり、我等コンパイル社員は『中華街』に向かい、明日のディズニーランドにそなえたのでした。

ピヨピヨ、チュンチュン、さぁいよいよ2日目、待ちに待った日がやってきました。天気の方も、ものすごく寒くて、風速30kmはありそうな港風！　絶好のコンディションです。みんなも嬉しそうな悲鳴をあげてディズニーランドに散らばっていきました。

ディズニーランドの中では班行動でした。ある班は乗り物に乗りまくり、ある班はいきなり買物をして手荷物いっぱい状態、そして困った班はそこらに売ってるかぶり物をすぐにかぶって最後には二重、三重にかぶって身長が20cm位伸びても平気な顔をして歩きまわってるといった感じで、各班ごとで個性をだして困りもの。

乗り物に関しては、金曜日ということもあってほとんどの乗り物が1時間以内に乗れたから良かった。そして夕方まで思いっきり遊び、ホテルに戻って社長の誕生日も兼ねたパーティで盛り上がり過ぎました。

そして3日目は、もう一度ディズニーランドで3時間ほど買い物をし、東京を後にして広島に帰ってきたのです。

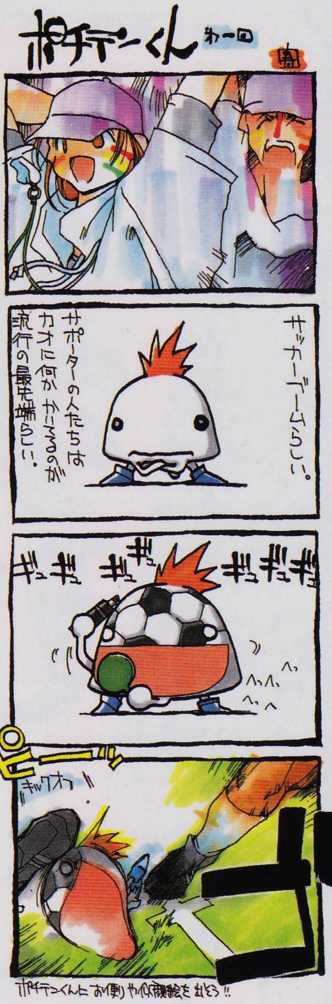
この、東京で遊んだことがうまく仕事に活かせるといいなと思いました。

でも、東京にきて一番良かったのは何と言っても、『アンナ・ミラーズ』に行けたことでしょう。やっぱりね！　いままで田舎者の私は雑誌でしか見たことが無かったが、ほっ、本物をこの目に焼き付けてきたのじゃ～っ！　ハァハァ

店内には女性客しかいなくて、男6人で、ニコニコ笑顔で椅子に座ってパイセットをたのんで、美味しいなぁ！　と言いながらも、この男共はみんなデザイナーでじっと喰ってるはずがない。「そうか！　エプロンの結びはああなってて、なるほど！　靴は統一でソックスは履いちゃだめなんだ！　髪のリボンはエプロンと同じ色で…」などとブツブツ言いながら制服のデザインを憶えました。いや～、僕等ってこんなとこでも仕事熱心になっちゃうな！　困ったもんだ！　といった感じで、美味しかったですよ、オッパイ…じゃなくてパイセットが。また来たいな東京！　そして、『アンナ・ミラーズ』に！



↑ジョイポリス前に皆で整列したんだけど、人数が多くてギュウギュウでした。



ポチテンくんにお便りや似顔絵を出そう!!



↑さぁ、やって来ましたディズニーランド!!　遊びまくるぜ!!

COMPILE ROOM

DS6 コンパイルの人々

◎なけなしの金をはたいて購入したバイクがいきなり壊れていて、修理に30日間かかっちゃったっス！　俺は代車を買うため30万も出したんじゃない！　by ダ王

◎『サ○バーブロ○ル』が面白いと思っているのは、俺だけか？　by 恐竜単車

◎隊長と影虎ちん、レアカードくれ。　by 久等紫遠

◎じゃ、久等紫遠さん！スペシャルカードください。　by 隊長

◎おっきいおっぱいなら、まかせとけ！　by 寿三郎

◎1995年のトレンドは美少年（ユニセックス）だと思うんだナ、ボク　by がっちゅ

◎愛車AE86号で、山道を派手に攻めすぎてデフを壊してしまった！という事で念願のLSDを組込みました。これで、今まで以上に…　by ドリドリ

◎隊長、影虎、久等紫遠よ。オレも一緒にギャザらせてくれ。　by うゑみぞ

◎『レイ・○ォース』、『アフター○ーナー』、『パンツァー○ラグーン』。ああ、素晴らしきかなロックオン。　by 橘　平安京

◎社員旅行のパーティでミッキーの人形をもらったが、誰かのミッキーは社内でとても恥かしい格好にされている。たのむからティッシュを持たせないで！　by 松本

◎オレはこれから、ずっとこんな生活を続けていくのか？と考えると、ちょっと恐ろしい。　by わあくん

◎ボクの住んでるマンションの上の人達が、ケンカをやり始めて地震の様にすごかった。次の日、郵便受けが3つもへこんでた。関係のない部屋の方、ご愁傷様でした。　by 宮崎

◎大阪に帰りたい。（あそびに）　by みがく

◎攻メ攻メ団は、今日もどこかで『ときめいて』ます。　by たつき・けい

◎『○イバー・コマンド』と『○ジック：ザ・ギャ○リング』に、オレのハートは熱く燃えている！　by 影虎

◎今年は中免とって400ccぐらいのバイクを買って、ポンコツバイクの恐竜単車をぶっちぎってやります。　by 吉山　哲也

◎ど～やら、白雪姫は俺に気がありそうだ。　by セニョール河北

◎ミッキーって、ねずみだね。　by 山岸

◎木造、棚下ろし中に鼻を強打！全治3日の怪我を負う。　by 木造

◎僕のアパートの隣部屋のパパは、スゲー子煩悩だ。毎夜10時になったら、突然子供と遊びはじめて、11時頃には泣かせてしまう。えーかげんにしてくれ～っ！　by 北野　不凡

第3回

お笑い4コマ一座

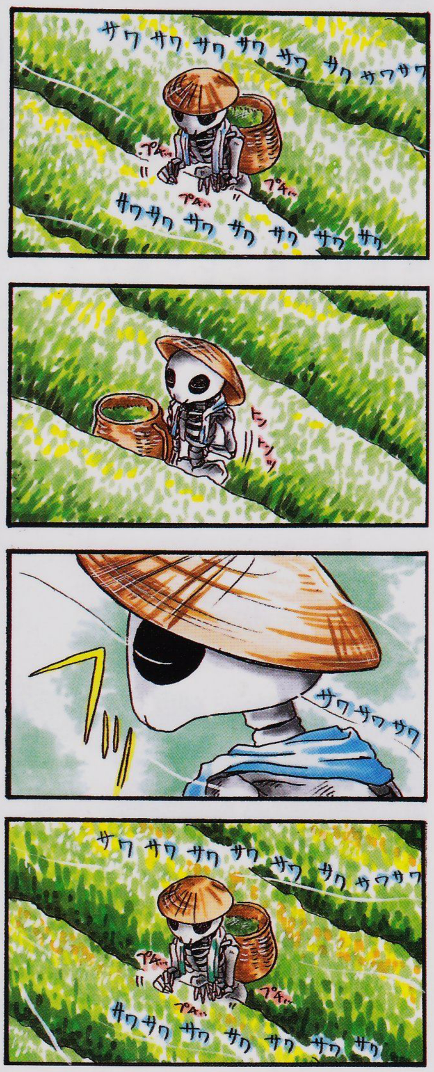
コンパイルDSスタッフとユーザーとの競作合戦だ!

ほのぼの、ちょっとH、シュ…シュール、アブナイ、といった個性あふれる?秀作

スケルトンTの優雅な生活

DSスタッフ

byRIU



てなもんやプッシュ：え～、この一座が開幕して１年が経とうとして……

てなもんやポップ：その間、たーーーーーった！４回しか公演してないけどね。

プッシュ：その「たーーーーーーった」っていやみだなあ。

ポップ：そんな風に言ってないじゃないか。ぼくは「たーーーーーった」って言ったんだよ。

プッシュ：だから同じじゃないか。

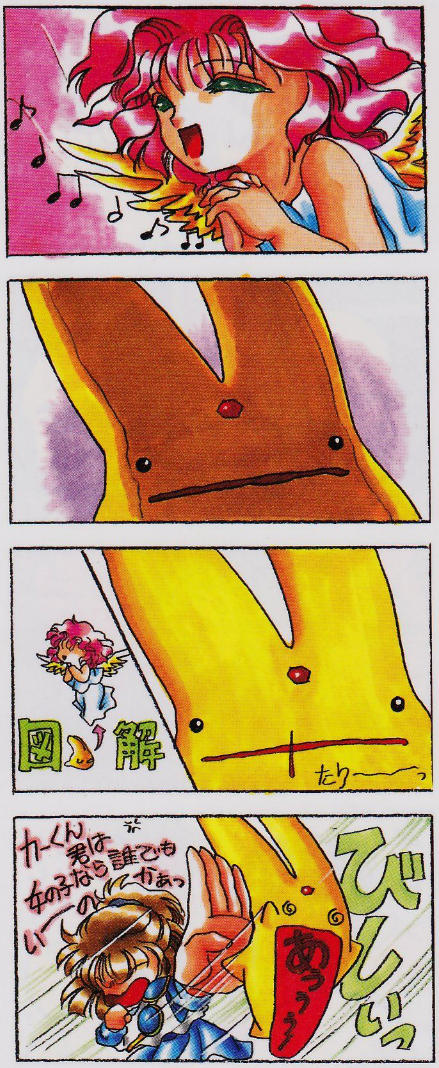
ポップ：違うよ。「ー」が一個少ないもん。

プッシュ：……………

♥

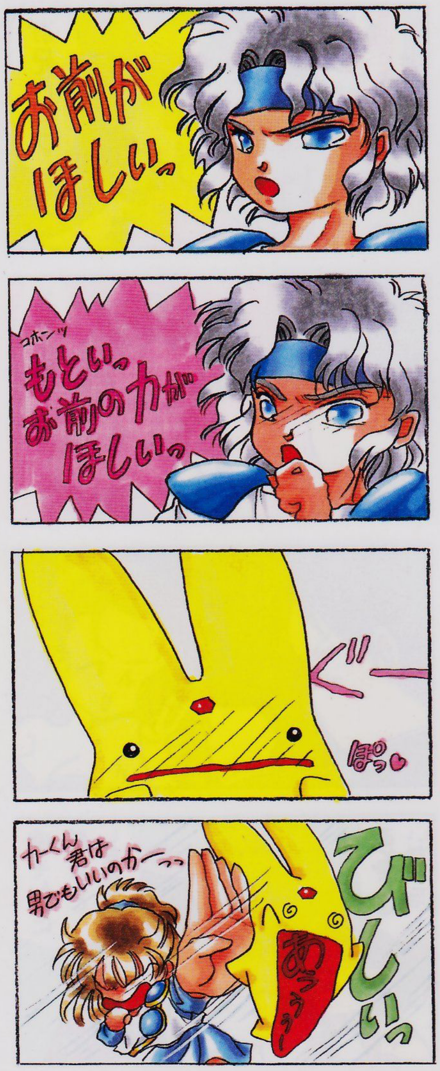
カーくんのHな生活1

DSスタッフ
byRIU



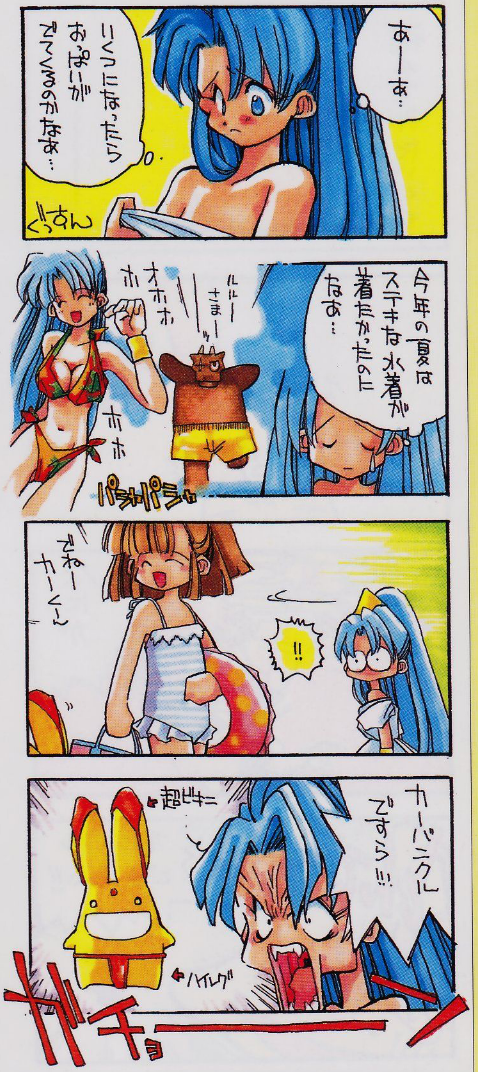
カーくんのHな生活2

DSスタッフ
byRIU



ルルーのなやみ♥

DSスタッフ
by沢渡寿三郎



ポップ：それより、あれだね。あれはやっぱり、あれだよな……

プッシュ：なんじゃいそりゃ。あれあれって「あれ妖怪」みたいに。

ポップ：そんな妖怪いるか！？

プッシュ：で、何が言いたいの？

ポップ：いや、4コマって人気があるねえ。キャラクタかな、人気のヒケツは。

プッシュ：ま、ぼくが出たときは特にそうじゃない？

ポップ：あーに言ってんだ？　チミが出たときはぼくも出演してるんだから、まあ、ぼくのおかげだろうなあ、ウンウン。

（ポコッ）

プッシュ：冗談はさておいて。この一座で育ち旅だつ若人を、うれしく思うぞ。一座の代表としては。

（ポコポコッ）

ポップ：いつから代表になったんだ？

プッシュ：テテテ。本気でぶったなー！　この一！　やるかー、やるなら…あやまるぞ！

ポップ：ま、確かにキャラクタたちにとってはお客さんの笑いが励みですからねー。笑ってもらってナンボの世界だし。

プッシュ：でも、なかには本業のゲームでステイタスあげちゃって、ろくにぼくらに声もかけないスターもいるしね。

ポップ：だれ？　それ。

プッシュ：そんな、言わなくたって知ってるくせに。このこの。

ポップ：名前、言ってみー。みんなの前で。その威張ってるスターのな・ま・え。

プッシュ：言えるよ。ああ言ってやろうか？怖かないよ。この俺さまが、怖がるわけないじゃん。いいか、言うぞ。言えないと思ってるんだろ。なにが怖いって、和田ア○コと比べりゃたいしたことないんだかんな。

ポップ：御託はいいから、早く言ってみろ。言えるもんなら。オリャ知らねえぞ。

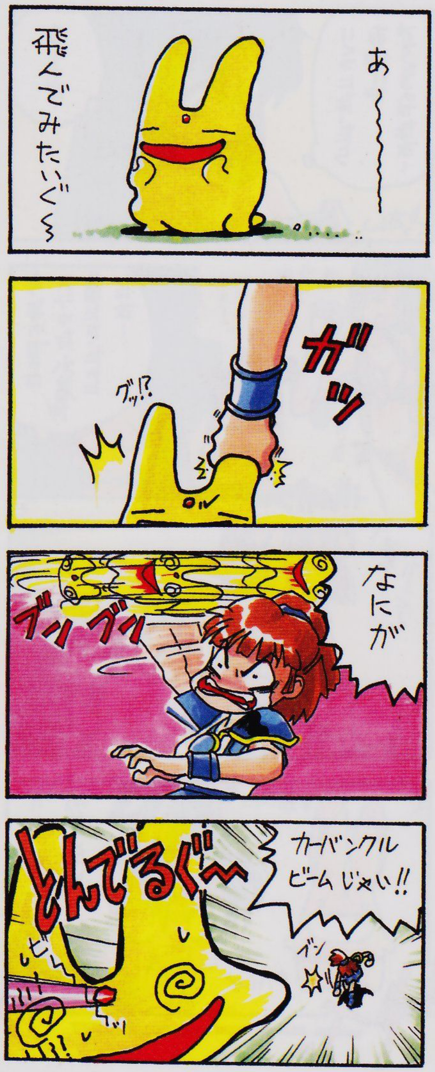
不凡を捜せ！

前号からスタートした企画。あの「○ォーリーをさがせ」の不凡版です。本誌のどこかに上のイラスト（身体の一部または全部）が隠れています。見つけた人にはもれなく何もあげません。暇つぶしに。

大魔導戦略物語より愛を込めて

DSスタッフ

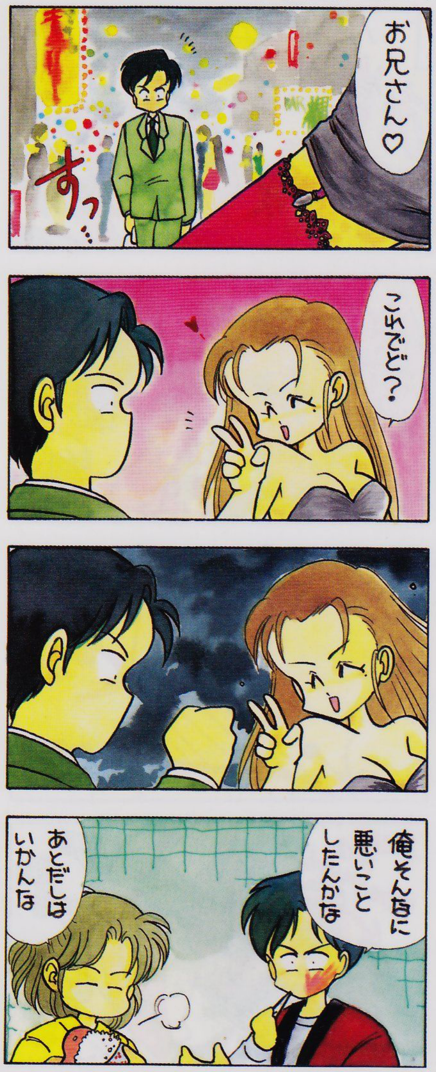
byセニョール河北



危ない表現

ユーザー選抜

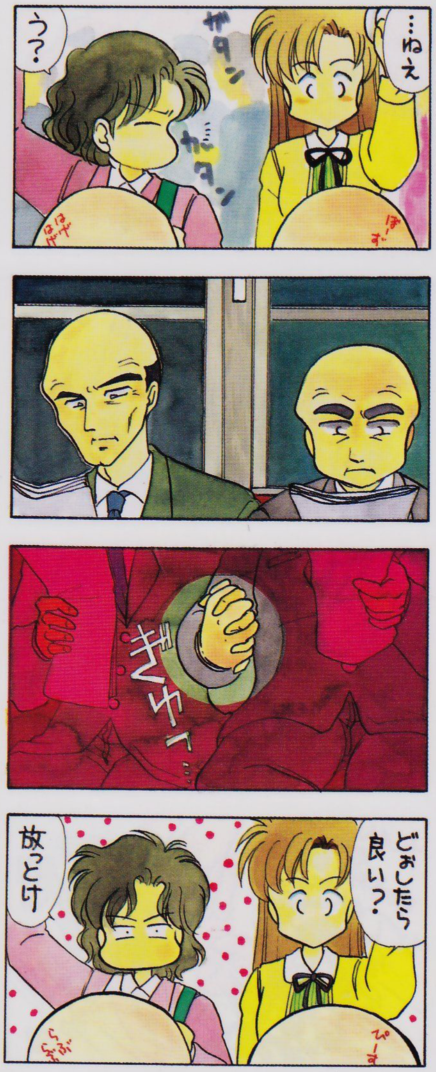
by佐竹亜由美



隣　席

ユーザー選抜

by佐竹亜由美



プッシュ：知らないって、仲間だろう？おれたち。そんな冷たくしなくたって……もう、ポップのばか〜ん。

ポップ：おいおい、よせよ。気持ち悪いな、まったく。そのケがあったのかおまえ。

プッシュ：ということで、また次回お会いしましょ……

ポップ：終わらせてどうする。……おい、コラ、おじぎしたまんまで、何しとるん。こらこら。

プッシュ：ZZZZZ...ZZZ...ZZ

（ピシッ）

ポップ：だれが眠っていいって言った？

♥

プッシュ：いやあ、今号のスケさん。決まってるね。シブイ！

ポップ：急に話題変えるな。だれ？　そのスケさんって。

プッシュ：えーーーーーー！！？？？　スケさんを知らない？　あ、そう！　みなさん、こいつスケさん知らないんだって、プッ。有名ですよねえ。プフッ。まったく、無知なんだからねえ、もう。いまどき恥ずかしいですよね。ね？

ポップ：おいおい、ひとりのお客さんと井戸端会議じゃないんだから、ここは。で、だれなの、スケさんって。

プッシュ：この哀れな子羊に……

ポップ：羊じゃない、羊じゃ。

プッシュ：ジャンジャジャーン！

ポップ：そんな大げさなもんじゃないっつーの。

プッシュ：発表します。スケさんこと……ファンファーレやってよ。

ポップ：…………

プッシュ：そんな怖い顔しなくたって、グスン、いじわるー、もう。

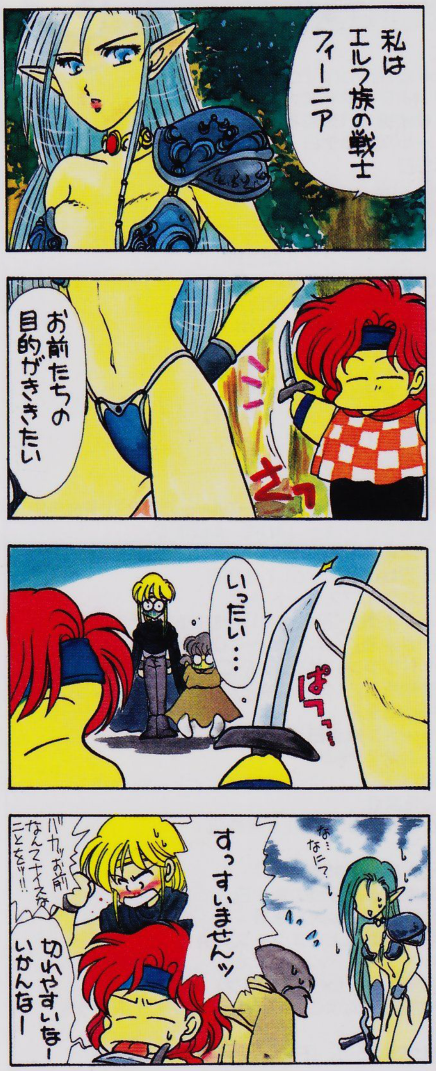
ポップ：気色悪いな、お客さん怒り出すよ。

プッシュ：スケさんこと………助三郎！！！

ナイスなこと

ユーザー選抜

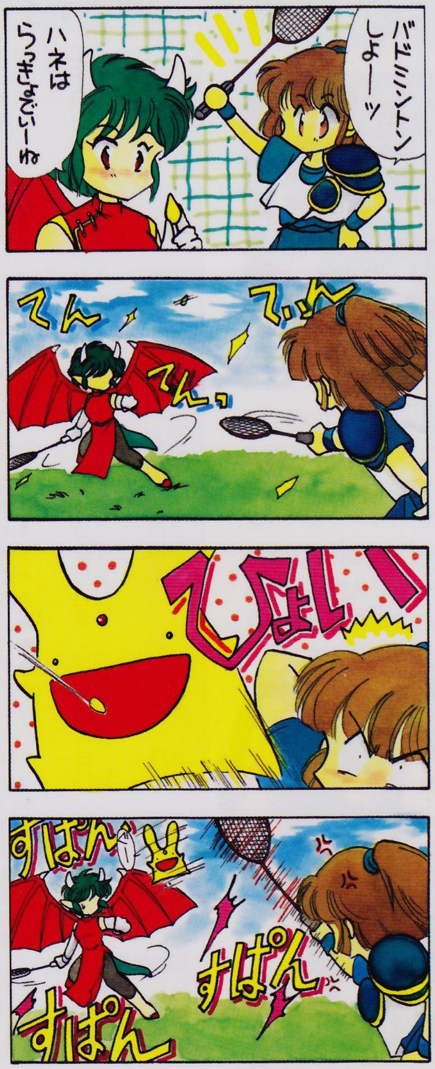
by佐竹亜由美



シャトルお仕置き

ユーザー選抜

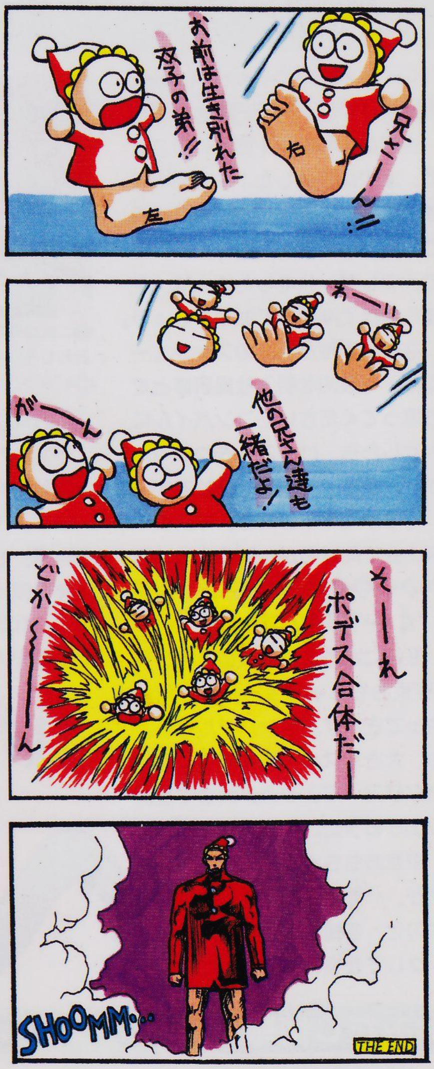
by佐竹亜由美



ポデス-MEN

DSスタッフ

by吉山哲也



頭が高い！　ここにおわす方をなんとこころえる。え、えーーーい、頭が高いと言っておろうが、この紋どころが目に入らぬか！

（ポコッ、ビシッ）

ポップ：やめ、やめー。あのな、ここはテレビじゃないの。この一座になんで水戸黄門が登場するんだあ。コンビ解消するぞ、ボケ。

プッシュ：そんなに殴らなくたって、もう、気持ちよくなってき・ちゃっ・たん。

ポップ：だーーーーー。

プッシュ：ウホン。ちょっとシャレただけなの……

ポップ：シャレじゃない、シャレじゃない。

プッシュ：ほんとはね、彼ですよ、彼。スケさんと言えば、す・け・と・う・だ・ら。

ポップ：どこ？　この頁にいないし、前の頁にも出演してないよ。ど！こ！に！お！る！

プッシュ：ほら、いちばん初めに出演してるじゃないの。

ポップ：……………。あれはな、すけとうだらじゃないの。耳がないからよかったよ。聞こえてたら、キミも彼の姿と同じようになってたかもよ。ほんとに、一座の先輩の名前くらいちゃーんと覚えて欲しいね、まったく。相棒として情けないよ。この業界で生きていけなくなるよ。彼がいなくなったら、事務所のコンパイルだって大打撃という大スターなんだから。あの方のおかげで、おれたちもこうして表舞台に出れるんだから。ちゃんと覚えるんだぞ。いいかい？　彼の名前は、ス・ケ・ル・ト・ン………茶、って言うんだ。

（バシ、ビシ、ボカ）

プッシュ・ポップ：じゃんじゃん。

♥

司会：えー、さすがに今売りだし中の若手実力派です。笑ったでしょう？　それにしても「T」を「茶」なんてハハ、博学な面も見せてくれましたハイ。加藤T なんちゃって。え？　お呼びでない。こりゃまた失…（ボグ）

ソフトの発売日からMOO仁井谷の誕生日までわかる！

コンパイルスケジュールカレンダー



これから起きるコンパイルの動きがすべてわかる。
コンパイルにあわせてきみの動きも計画しよう。

年間イベントをチェック

今回は、特に第1回ということで、すでに経過した1～3月の行事も書いておきました。なにしろこの間が一番誕生日関係が多いので、プレゼントをしたい人は、来年に向けて準備しておきましょう。

なお、丁稚がらみのスケジュールは、一般的な新入社員研修とでも思ってください。コンパイルに入社したら、けっこうきつい…んが…。まあ、一般的な会社です…。

ともかく1年の締め、マスターズ大会に向けてがんばりましょう。

4～6月のポイント

6月になると、超大型イベント『東京おもちゃショー』が今年もやってきます。コンパイルとしても、大きなスペースを確保して、おなじみ『ぷよぷよ』大会で超盛り上がる予定。

東京おもちゃショーは、有料ですが、一般参加OKのイベントですので、各種情報誌の案内をチェックして会場に来てください。



↑これは昨年のおもちゃショーの写真。おもしろいイベントだからぜひ来るべし

ソフトの発売は夏がラッシュ

予定されているコンパイル関連ソフトの発売日は7月に集中しています。待望のサターン版『ぷよぷよ通』も出る予定なので、まだ本体を買っていない人はそろそろほしくなる時期では？　ともかくお金を貯めておきましょう。



1995年1月～12月

1月	5日	出社式
	7日	★Disc Station Vol.5発売日
	15日	第1回ぷよマスターズ大会
	16日	佐藤隊長結婚式（盤監不凡青ざめる）
	23日	セニョール河北誕生日
	25日	不凡誕生日
2月	4日	ぷよの日
	9日	社員旅行
	10日	仁井谷社長誕生日
	(29日)	エレナ・スティーブンス誕生日
3月	5日	◆CSG発表会（名古屋）6日まで
	21日	◆CSG発表会（大阪）22日まで
	28日	◆CSG発表会（東京）29日まで
4月	1日	●『幻世喜譚』（PC-9801）発売日？
		ジェームズ・シナトラ誕生日
	4日	真・丁稚　極楽シゴキ合宿開始
	7日	★Disc Station Vol.6発売日
	25日	社屋引っ越し1周年
5月	5日	こどもの日
	未定	不凡東北遠征!?
	未定	●『す～ぱ～なぞぷよ・ルルーのルー』（SFC）発売予定
6月	1日	◆東京おもちゃショー（東京）4日まで
7月	1日	丁稚ゲーム初の試練
	7日	★Disc Station Vol.7発売日
	30日	全国ゲームライブスタート予定
	未定	●『ぷよぷよ通』（PC-9821）発売予定
		●『ぷよぷよ通』（セガサターン）発売予定
		●『シャドウラン』（MEGA-CD）発売予定
		●『魔導物語A』（ゲームギア）発売予定
8月	24日	ガッツ中松誕生日
	25日	チキンラーメン誕生日
9月	1日	丁稚ゲーム第2の試練
	12日	クイズの日
		◆CSG発表会
10月	6日	★Disc Station Vol.8発売日
	31日	ハロウィン
11月	1日	丁稚ゲーム第3の試練
12月	6日	不凡の愛車てるお3歳の誕生日…
	29日	広島名物コンパイル大忘年会
	未定	◆第2回全日本ぷよマスターズ大会
1995年未定のスケジュール		
	夏	●『魔導物語Ⅰ』（メガドライブ）発売予定
		●『魔導物語　はなまる大幼稚園児』（SFC）発売予定
1996年未定のスケジュール		
		●『魔導物語4-5-6』（PC-9821？）発売予定

※記号の見方
★Disc Station発売日
●コンパイル関連ゲームソフト発売日
◆コンパイルが参加するイベント

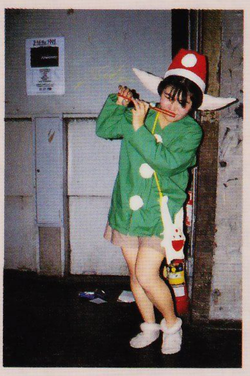
はみだし情報　コスパ in GOLD

去る1月29日、コスプレイヤーのためのダンスパーティ『コスパin GOLD 2』が開催された。

夏のコスパにはコンパイルが協賛するかも？　という情報もあるので、詳しくは次号にて。



↑ラムちゃんコスプレの第一人者、一本木蛮先生は相変わらずであった



→なんだかあやしいパノッティ…。今回は魔導キャラは彼女だけしか発見できなかった…残念

全ぷよ協だより



いよいよ活動を開始した全ぷよ協。今後の活動としては、年末のマスターズに向けて各メーカーの大会を支援していく。

さらに、ぷよ協会加盟の小売り店の主催による地域の小大会も春ごろから開始される予定。

なお、全ぷよ協では、一般会員も募集している。年会費2000円で会報が定期的に届き、特典も準備中とのこと。以下のあて先に80円切手を貼り、自分のあて名を書いた返信用封筒を同封して問い合わせてみてほしい。

〒732　広島市南区京橋町1-7
アスティ・第一生命ビルディング
（株）コンパイル内
全日本ぷよ協会事務局
『入会案内希望DS』係

JOY ROOM



- ●マスター健太郎のぷよ道場
- ●all game hit chart
- ●アイドルとデート
- ●クリエイター作品大募集中
- ●エレナのときめき占い
- ●HOBBY LAND
- ●魔導外伝
- ●MOOのゲーム大好き
- ●こねこねこねくしょん
- ●ルイ・パンコと土下サウルス
- ●編集中記
- ●カーくんのお料理講座



マスター健太郎の ぷよ道場

前号で町をさまよっていてアルル（顔デカ）はどこかのイベント方面に消えてしまいました。今回からは1月15日全ぷよ協主催のぷよぷよマスターズ大会で優勝し、マスターとなった高橋健太郎大先生が主役のコーナーとなります。みんな、彼のことはマスターと呼ぼう!!

ぷよマスター道場開き？

「すごい腕前のぷよらーがいるから彼に道場をやってもらおうよ、できればコスプレで街のゲーセンに行ってさぁ」という政府筋からの要請で、さっそくマスターである横須賀市民の高校生高橋健太郎クンに電話する担当の仮面W。

「もしもし、キミはすごい、是非DSに出て欲しい、でもコスプレしてゲーセンに行くなんてのは嫌かなぁ」「いいですよ」「ええ!!」。

ところで、前号のあのアルルのぬいぐるみが家庭訪問するというのを見て「私の家に来て欲しい」と投書してくれたのがなんと約3万名、いや3通ほど来ました。なぜか全員神奈川の人たち。これはきっと横浜方面にこの企画は引き寄せられているのだ、シュウマイ食べた〜い!!　マスターぱのぱのと外人墓地とマリンタワーと氷川丸に行くんだ〜い！　と張り切って、マスターとは彼の高校のある新子安駅前で待ち合わせした。

マスターとシェゾお出撃

ところが「やっぱり地元は恥ずかしい、それに雪降るみたいですよ、それからシェゾおも来たいって言ってるんですけど」「はい」。



➔弟子であるシェゾおを見守るマスター健太郎。この2人でアキバのハイテクセガに突入。まずは予行練習ってとこか

マスターの弟子に当たるシェゾおくんには、師弟対決をいつかはやってもらおうと思っていたけど、今回は、ゲストということで来てもらいました。待ち合わせは京急品川のホーム。行ってみるともう2人はマイGGでぷよってるやないか。好きやねぇ。

「どこいこか」「秋葉原のハイテクセガ」「そうかそうか」ということで、やってきたのがアキバ。ハイテクセガの地下に2人がコスプレって突入すると、どよめきは起きなくて、なんか普通に挨拶してたりして。う〜んすごい世の中になったもんだ。さぁ、さっそく街のぷよらーとの対決をしてもらいやしょう。

やっぱり強いぞマスター

結論から言うと1時間ぐらいマスターがプレイした間に使ったお金はたった200円。つまり1度だけ負けたんだけど、その相手はシェゾお。やっぱりマスターにも不覚はあるわけで、しかし並の相手には全然負ける気配がない。実際もう誰にも負けない状態になって

ぷよマスター高橋健太郎クン

1977年生まれの17歳の高校2年生。横須賀在住。プレイスポットは横浜、秋葉原など多岐に渡る。シェゾおくんとは師弟関係。ぷよの師匠が健太郎くんでコスプレの師匠がシェゾおだそうな。

高橋健太郎マスター、その人となりを、女子中学生とプレイしている最中にインタビューした。

仮面W「今喋る余裕ある？」

マスター「う、まだ大丈夫です、この段階で保ってる……ああ、余裕なくなったぁ!!　やられた、はぁ」

W「苦しそうだけど？」

マ「ハンデを付けすぎた。結構やったことあるみたいだもん、ああ！」

W「最初にやったゲームは？」

マ「なんだろう、多分、ファミコンの初代F1レースだと思われます」

W「結構ハマッたの？」

マ「全面クリアしました」

W「ぷよにハマったのはいつ？」

マ「一昨年の夏ぐらい。メガドライブ版で。デパートの体験コーナーで発見しまして。それからハマって。もう1年半になります」

W「シェゾおくんとはいつから師弟関係なの？」

マ「去年のおもちゃショーで会って、その後渋谷ジャックあたりから」

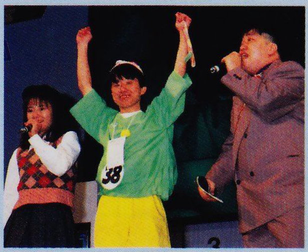
シェゾお「おもちゃショーでぷよの話をしてて、高橋健太郎ってすごいよねって言ったら『俺がその高橋健太郎だよ』って（笑）。師匠には完勝したことは一度もないっす」

W「ところでコスプレはいつから？」

マ「マスターズから。あれから癖になって。コスプレはシェゾおが師匠なんですよ」



➔マスター健太郎。一見普通の高校生に見えるが恐ろしい腕のぷよらー



⬆健太郎がマスターになった瞬間!!



⬆シェゾおとは師弟関係なんだって



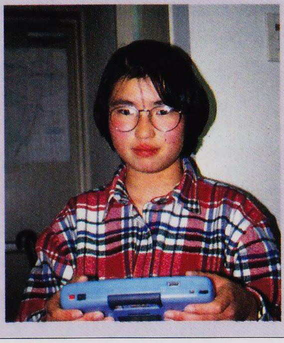
今回マスターと戦った人々

●佐藤直美ちゃん

神奈川出身の15歳。O型、蟹座。好きなゲームはぷよと魔導物語。98持ってないのにDS買って、なんとなく応募したとか。ゲーム以外の趣味はお絵描きということで、あっという間にアルルの絵を目の前で描いてくれた。尊敬する人はコンパイルの社長!!

●中野瑞季ちゃん

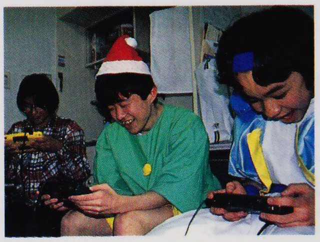
神奈川出身の15歳。O型、水瓶座。好きなゲームはぷよとテトリス。直美ちゃんと仲良しで同じ高校に進学が決まっているという。好きな芸能人は藤井フミヤ。好きな男のタイプは童顔、サル顔だって。得意な魔法がどんな人でも笑わせるというお茶目な子。



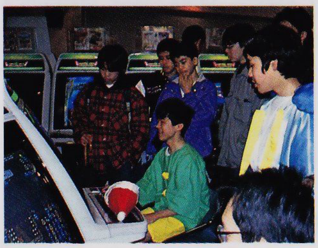


しまい最後は無理矢理負けてもらった。その辺で見学してた男の子たちに感想を聞くと「とにかく速い」「並べ方が理にかなってる」「ついていけない」「参考になった」などなど。

さて、場所を移って今度は横浜からお呼びした女子中学生２人との対戦。場所は神田の謎の事務所。



↑女の子とにぎやかにするのもお好き？



↑マスターの腕に見物人も集まる!!

今度は初心者相手ということでGGで最大のハンデを付けての戦いとなった。マスターもシェゾおもハンデが最大ではなかなか苦戦したようで、「ひど～いなんとかして～」「せめて甘口にしようよ」などぼやき続出。女の子たちはマスターを苦しめたということでかなり満足したようだ。



→白熱するプレイ。200円しか使ってないのにもう1時間以上こうやって次々にチャレンジャーを倒していく!?

デニーズで大反省会？

「やばいよ俺試験中だし」なんてことだ、早く帰りなさい、ということで男子２人組は帰宅し、卒業間近で進学も決まった女子２人組はもはやのんびりムードということで、デニってしまった。

「おもしろかったよ」「よくあの恰好でウロウロできるよね」「冬に半ズボンなんて寒そう」なんてにぎやかに反省会（どこがじゃ）をしつつ、無事ぷよ道場は終了したのだった。ご協力いただいた秋葉原のハイテクセガの店員さんたちとお客さんたちにありがとうとみんなで言おう。ありがとう!!



←女子のお絵描きプレイ。またこの本に出たいって。

今回のポイント！

やっぱりスピードが命。今回マスター以上のスピードの人間はいなかった。初心者とする時のハンデの付けすぎに注意。勝負にならなくなる。

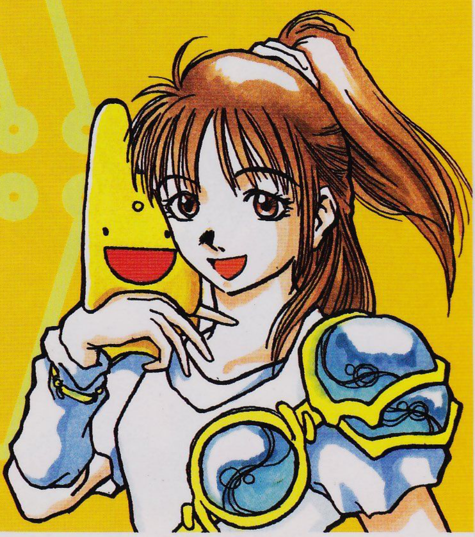
キミもぷよマスターにチャレンジしないか！

全国大会で優勝した実績のあるマスター健太郎にチャレンジしたい、一度でいいから戦ってみたい、握手してサインもらいたい、なんでもいいからDSに登場してみたいという人々はどんどん応募してください。あて先は、〒732 広島市南区京橋町1-7　アスティ・第一生命ビルディング㈱コンパイル「DSぷよ道場係」まで。



～アンケートハガキが作り出す～

all game hit chart +α



皆さんが送ってくれたアンケートを元に作るページで～す。今回は好きなゲームと嫌いなゲームについてベスト10を作りましたぁ～。それからご意見、ご希望の欄からもおもしろいのを選んで載せましょ～。僕ってなんだか脳天気～、はは～。

全機種で争う前代未聞のヒットチャート

今回も先着400通から集計。結構意見がバラバラで大変っす。でも結局はコンパイル社製がつおいっすねぇ。そりゃ、好きだからDSも買ってるんですもんね。それから、皆さんの表記の仕方が「FIII以降」とか「イースシリーズ全部」とかなもので、すべてシリーズごとにまとめました。「バーチャファイター」には1も2も入ってるわけです。ちょっと無理あるかなぁ。ぷよ、ぷよ通、ストII、スパIIだけははっきり書いてる人が多いんでわけましたが。

皆さんは格闘アクションとドラクエが嫌いなんですねぇ。嫌な思い出があるんでしょうか。

好きなゲームベスト10

1	魔導物語	75pt
2	ぷよぷよ通	46pt
3	ぷよぷよ	32pt
4	ファイナルファンタジー	28pt
5	イース	18pt
6	英雄伝説	15pt
7	シムシティ	13pt
8	三国志	10pt
9	ドラゴンクエスト	9pt
10	テトリス	6pt

嫌いなゲームベスト10

1	ドラゴンクエスト	46pt
2	スーパーストリートファイターII	33pt
3	ファイナルファンタジー	24pt
4	ストリートファイターII	17pt
5	ウィザードリィ	16pt
6	ドラゴンボール	13pt
7	バーチャファイター	11pt
8	サムライスピリッツ	7pt
9	三国志	5pt
10	ロマンシングサガ	4pt



↑堂々1位の魔導物語。画面はMSX版

アンケートはがき用リスト

アンケートはがきの同じ番号の欄にそれぞれの評価点数（5～1＝最高～最低）を書き込んでください。

Discゲーム

1 GEO CONFLICT 2
2 うさ雀ファイト！Aちーむ
3 いもほり
4 コテ・DE・メクール
5 あっぷるそーす丁稚っち
6 テキストコーナー
7 なぞぷよ

本誌記事

1 表紙
2 GEO CONFLICT 2
3 うさ雀ファイト！Aちーむ
4 いもほり
5 コテ・DE・メクール
6 あっぷるそーす丁稚っち
7 テキストコーナー
8 なぞぷよ
9 DS新作情報
10 幻世喜譚大特集
11 コンパイル新作情報
12 イベント情報
13 DSグラフィティ
14 ももも通販
15 GAME HISTORY in COMPILE
16 コンパイルかわら版
17 お笑い4コマ一座
18 コンパイルスケジュールカレンダー
19 マスター健太郎のぷよ道場
20 all game hit chart
21 アイドルとデート
22 クリエイター作品大募集中
23 エレナのときめき占い
24 HOBBY LAND
25 魔導外伝
26 MOOのゲーム大好き
27 こねこねこねくしょん
28 ルイ・パンコと土下ザウルス
29 カーくんのお料理講座
30 不凡を捜せ



みんなのおしゃべり

★では、皆さんの意見をご紹介しましょうか。なお、アンケートには本名しか書かないようになってるので、今回はイニシャルにしておきます。実名を出していい人は次回はそう書いておいてね。

☆筋肉で遊ぼうを学校へ持って行って部活でやったら当然流行った。だからパート2を作って欲しい。人を3〜4人で遊べたり、その人で格闘させたり。嫌いなゲーム…ドラゴンボール系統のゲーム。（岐阜／M・Y）

★マンガもお嫌い？

☆ぷよまん美味しかったです。今度はぷよ水羊かんがいいです。形はつぶれた球形で。半球形でもいいけど。（大阪／T・T）

☆今度のぷよ通には、同じレベルの敵とずっと戦うモードとか、ぷよ2色だけで2人対戦とかつけて欲しい。こう願っている人は多いのでは。嫌いなゲーム…ディスクバトラー。（愛知／T・F）



↑東京・KSの作品。むさび在学中の人

★そんなちっちゃなトコを嫌わなくしていいじゃん。

☆パソコンを持ってませんけど、値段分楽しめるこの本の中身はすごいと思います。嫌いなゲーム…長靴をはいた猫世界一周80日大冒険。（岩手／N・Y）

★すごい渋いとこだしてくるなぁ。確かにちょっとおもしろくないような気がしたが。

☆嫌いなゲーム…真面目に作っていないRPG。好きなゲーム…丁寧に作ってあるRPG。どちらにしても私の場合RPGしかしませんねぇ。（東京／A・W）



↑愛知・YTの作品。姉が描いたそうで

★好きなジャンルにこそ嫌いなゲームを発見する確率が高いような気もします。やっぱり買ってから「チクショー！」なんてことが多いですもんね。

Vol.5 コンパイルグッズコレクション当選者大々発表

1 おてぷよ

北海道	藤田敦司
	藤吉裕和
	牧野直明
青森	岩岡直樹
宮城	飯野潤
	中川詩乃
群馬	向田佳弘
埼玉	須永浩一
	山本勉
千葉	小林淳
	続良一
神奈川	石井宗治
	菅原武
	長倉義法
長野	小山俊一
愛知	荒居大策
	新海錦矢
滋賀	馬場健一
兵庫	大削弘樹
広島	山之内利光

2 ぷよぷよマスターズ

北海道	秋谷大輔
福島	五十嵐一
栃木	飯山伸恵
埼玉	小島真平
	東海林直行
	山際由美恵
千葉	川原浩一
神奈川	今野雪樹
	矢後さおり
長野	田内裕基
静岡	長田基博
愛知	椿原正子
岐阜	亀山将紀
	下川昭功
大阪	有村清城
	桑島一平
	吉田健一
広島	冨田修史
愛媛	山下直哉
福岡	高松龍介

3 いっしょにぷよぷよ

北海道	青山賢一
	北川悟
	工藤大介
東京	高山洋祐
	松永進
埼玉	隅本理恵
神奈川	折原良平
	佐島康一
	田中稔之
愛知	加藤尚樹
	寺田麻耶
	渡辺裕也
滋賀	中島竜憲
京都	東野俊之
	三浦勉
大阪	西尾直樹
和歌山	国本修司
岡山	竹内裕人
愛媛	和気公洋
福岡	岩崎幸弘

4 ゆびぷよウォッチ

宮城	木村美雪
群馬	田村雅樹
茨城	鈴木憲一
埼玉	相沢亮
	近藤貴子
	斎藤樹海
千葉	青木健
	石田麻美
	玉井隆章
東京	田村菜穂子
新潟	板越ゆかり
	田所匠
長野	菊地秀和
静岡	池田さくら
京都	松葉豪
広島	網谷優
山口	下村拓也
香川	高橋勇喜
愛媛	福島佳織
福岡	小山偉子

5 キャラッキー

北海道	清藤しのぶ
	寺島惣一
埼玉	真家良徳
千葉	小玉浩平
	只野裕之
	福田研介
	渡辺義之
神奈川	橋本愛
長野	本山恵一
静岡	泉人史
愛知	安藤栄子
	古池京二
	臼井和彦
大阪	妹尾大吾
	森川康彦
広島	川口洋一
	斉藤英理
山口	長広雅則
愛媛	梶原直樹
熊本	野口智浩

6 おしゃべりぷよ

北海道	中路純
	西村優希
青森	工藤栄治
埼玉	石田智子
千葉	遠藤孝
東京	小澤寿孝
	島田康弘
	横瀬孝之
神奈川	宮島頼次
	山田正夫
長野	小林玉視
山梨	堀内正敬
愛知	原田昌実
	水野千恵子
三重	森実康之
兵庫	鈴木健史
	土肥優作
	松山憲悟
愛媛	桧垣尚弘
福岡	西村直紀

7 ねばぷよ

北海道	永井博之
秋田	石垣優希
山形	加藤紀一
茨城	石原和幸
埼玉	奈良昌幸
	北條徳之
千葉	鈴木雅也
	中村和人
東京	河合浩一
	下口達郎
	百東圭
神奈川	服部幸昌
新潟	渡辺圭介
愛知	榊原礼子
	高野晴久
岐阜	高橋正人
三重	浜田幹大
京都	瀬和居康生
大阪	田中基大
広島	今手淑之

8 プチぷよ

北海道	若桑朝之
	狩野陽美
青森	尾崎祐輔
秋田	前田亨
宮城	黒沢清
埼玉	柏木貴之
	中村健
	横山茂
千葉	渡辺雄二
東京	秋山広行
	田端友一
	藤原巡
神奈川	石川敦俊
	渡辺親
富山	鏑木太輔
愛知	桜井辰敏
岐阜	栄留孝行
大阪	宮本伸也
兵庫	榎本友秋
長崎	野中圭樹

9 ふにゃふにゃマスコット

福島	井本哲也
茨城	熊木聖二
	松崎孝
千葉	山本秀和
東京	斎藤哲
	佐藤健
	原田康史
	若林真人
神奈川	貝瀬ななえ
富山	川口泰周
愛知	伊藤律
京都	橋本忠和
	山岡香織
大阪	岩永瞳
	川崎晃平
兵庫	一ノ瀬泰孝
	小田垣寛樹
	前田淳
	水田真悟
佐賀	松本剛英

10 UFOキャッチャー（5個組）

秋田	津谷寛
茨城	鈴木佳治
埼玉	木村香里
	小西祥弘
	横山昭太郎
千葉	篠塚秀次
東京	花井章能
新潟	山田雄一
愛知	稲垣智
	鈴木孝博
	原田和幸
三重	水谷裕志
奈良	守野智洋
大阪	木原将夫
鳥取	畑中猛
広島	仲肥由眞
	山根剛
福岡	大野真一
熊本	川端浩之
	山口敬右

11 ステーショナリーセット

北海道	小山亮
岩手	松村仁志
宮城	佐藤光敏
栃木	礒芳明
群馬	秋元秀喜
茨城	田所奈央美
埼玉	小池夏美
千葉	星光宏
東京	佐藤真弥
神奈川	池上陽子
新潟	川野晃男
石川	山下公司
長野	川上順平
京都	福島聡
大阪	奥村晃一
兵庫	田中洋介
香川	岡田健吾
愛媛	松本稔
長崎	山下剛
熊本	林田一樹

12 パスケース

北海道	沢田修一
宮城	佐藤亨
茨城	田中宏和
東京	安藤竜二
	夏目哲宏
神奈川	北女公美
	菅原峰春
岐阜	和田正樹
兵庫	高橋知寛
鳥取	遠藤正和

13 テレフォンカード

岩手	本庄大
栃木	斉藤嘉一
群馬	中村彰宏
東京	沢田光広
富山	河村和志
愛知	山本尚央
京都	田中洋介
岡山	繁見泰彦
福岡	山野英幸
熊本	岡祥文

14 ジグソーパズル

福島	赤間豪
東京	小田切珠恵
神奈川	高橋寿弥
富山	大口嘉浩
静岡	佐久間義明
滋賀	大西裕一
大阪	倉本到
島根	和泉幸治
山口	岩田佳治
宮崎	中村泰洋

15 カーバンクルぬいぐるみ

栃木	高橋輝幸
埼玉	小松哲央
千葉	三浦紀聡
東京	岩瀬花絵
新潟	福田徹明
石川	森元学
愛知	中井祐輔
滋賀	松本浩樹
大阪	松谷米真
広島	濱田誠

16 お好みソース

岩手	坂本隆司
埼玉	鶴岡裕一
千葉	宮本宗典
神奈川	萩原真美
新潟	韮沢恵介
石川	杉山正樹
静岡	和気弘幸
愛知	深谷雄大
三重	木村善彦
大阪	斉賀慎太朗



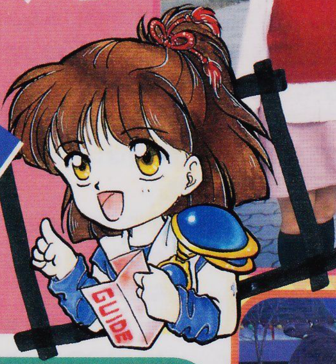
JOY ROOM

アイドルとデート

日光江戸村



読者とアイドルの楽しいデートは
江戸時代へタイムストリップだ!!
おいおい時間が脱いでどうする







長屋



駕籠屋



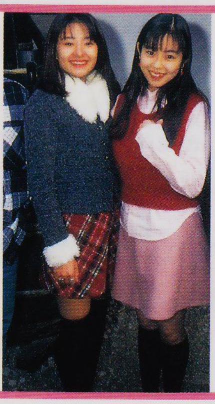
大道芸

え～記憶力のない人のために説明すると前号でアイドルとデートしたい人を募集したところ沢山の応募がきた訳なんですね。ちょっと逆だったかもしれませんが。で、厳正なる事情の元に選ばれたラッキーボーイは、茨城県の柴沼一城くんと埼玉県の福田昇平くんということです。なにしろ急遽、栃木の日光江戸村に行ける人ですから大変です。寒風に、はためくミニスカートから伸びる太股がどんな感じだったか聞くのを忘れちゃいましたが、きっと心は熱く燃えたぎっていたと想像します。麻美ちゃんと純菜ちゃんに初デートの感想を聞くのも忘れていましたが、「も一最高、殺陣とかカッコイイし、カラクリ屋敷（忍者怪怪亭）は、まっすぐ立ってらんなくて不思議だったし、遊びながら歴史の勉強にもなるから、また来たい」「えーと、…………………………………………………………………………………、うーん…………けんちん汁が美味しかった。プレゼントもらっちゃったからお礼の手紙を書かなくっちゃ」といった、ちょっとはにかんだ返事を聞くことができたかもしれません。デートは成功だったようです。

白州ではプレゼントを渡すなど和気あいあいです。一緒にサイパンツアーに行くほどの麻美ちゃんファンの一城くんのプレゼントは、結構高価な電動のもので驚きました。そんな幸せいっぱいの彼らでしたが、最後に辻斬りにあっさりやられてしまいましたとさ。めでたしめでたし。

井上麻美

'75年5月5日生まれ
福岡県久留米市出身
身長156cm　血液：O型
B76／W58／H83
趣味：絵やマンガを描く。ぷよぷよ通のアルル・ナジャの声でお馴染み。フジTV系天使のU・B・U・Gレギュラー。写真集にゲームを詰め込んだマックのCD-ROM発売。



吉木純菜

'75年9月16日生まれ
愛知県名古屋出身
身長154cm　血液：B型
B82／W59／H82
趣味：ゲームボーイ（特にテトリス）。ANB系CM"GROOVER"に出演。
福耳がチャームポイント。よく転ぶ子で取材中にも2回ほどつまづいていたのが印象的でした。

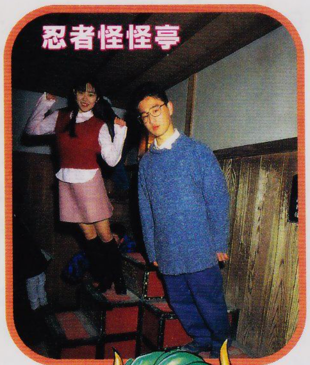


麻美「今度は、オーストラリアへ行きたいな」一城「魔導物語のCM観ましたよ」純菜「アーケードってなに？」麻美「今年はマンガ描くぞ」昇平「夢来鳥ねむって知ってますか？」





夢想する2人なのだが……



忍者怪怪亭









辻斬りにバッサリ



日光江戸村では、NHK大河ドラマ「八代将軍吉宗」の撮影が行われたりしている。それに合わせて、3月31日まで「将軍吉宗まつり」なんていうイベントもやってたのだ。しかも、新しくオープンセットを建設中ということなのでますます生のロケ風景を見るチャンスが増えるということだ。

日光江戸村アクセスガイド

■自動車／東北自動車道（宇都宮I.C）より日光宇都宮有料道路の今川I.C（今市・鬼怒川温泉方面出口）を出て、国道121号線を鬼怒川温泉方面へ。（今市I.Cより約15分）
■電車／東武鬼怒川線で鬼怒川温泉下車、路線バスで約20分。または、JR日光線で今市駅下車、タクシーで15分。
●入村手形（入場のみ）ー大人3,000円、子供1,500円。
●大名手形（劇場と体験館に4カ所まで入れる）ー大人3,800円、子供2,300円。
●将軍手形（すべての施設を自由に利用できる）ー大人4,500円、子供2,900円。
これ以外に15名以上の団体割引の手形や食事がセットになったパックがある。
■開村時間9:00〜17:00（12／1〜3／31の冬期は閉村16:00）
現地予約センター0288-77-1777
東京予約センター03-5802-1777

井上麻美バースディ・コンサート

5月5日の誕生日で20歳になる井上麻美ちゃんのバースディ・コンサートが5月7日の日曜日に新宿のSPACE107で行われる。14:30開演のコンサートと18:30開演のマックを使ったマルチメディアショーの2回公演。全席自由、握手会あり。3,500円。詳しくは電話03-3479-1271へ。

PHOTO／河行勝美

クリエイター作品大募集中!

5月末シメキリ（消印有効）

なんつったって大賞10万円と100万円

すでに第2期募集の期間も半分を過ぎて、あと2カ月の勝負。第1期は前号で報告したように大賞なしで終わってしまった、トホホのホ。

ちゃんと副賞賞金の610万円は予算でとってあるのだから、ガンバッて力作を送ってくれよ。もちろん賞金だけでなく、この企画の趣旨はクリエイターの育成であるから、評価された作品やキミ自身をデビューさせたいと思っているのだ。

将来クリエイターとして一花咲かせたいと思っている諸君には、ここで勝負するっきゃないぞ。コンパイルが全面バックアップするなんて、このDSの企画しかないのだから。

と、この辺で説教じみた話は終りにして……

ソフト部門は1期（1年間）の募集で、これから応募作品が届き始めるころ。ビジネスやツールはかなり込み入ったものだから、これから作ろうというのは難しいかも。でも、ゲームならまだ間に合う。オーイ、聞いてるかあー！

ワンアイデアでも楽しいゲームはたくさんあるからね。シナリオは今のところ穴。入選の確率は他のジャンルと比べると高い（キッパリ）。イラスト、マンガはやはり応募が多い。しかも、高レベルの争いになりそう。あと2カ月。締切に追われる気分をこの際味わってみてください。



➡前回入賞作品

★★応募規定★★

♥応募の締切は95年5月末日（当日消印有効）

♥応募作品は未発表のものに限ります。

♥入賞した作品の著作権は株式会社コンパイルに帰属します。

♥応募作品の返却を希望する方は返却先の住所を書いた封筒に切手を貼って同封してください。

♥宛先　〒732広島市南区京橋町1-7　アスティ・第一生命ビルディング　株式会社コンパイル「DSクリエイター作品募集」係

応募仕様だよ〜ん

<ソフト部門>
●対象：ゲーム／ツール・ビジネス　●テーマ：自由　●機種：PC98シリーズか互換機　●OS：MS-DOS3.3以上またはWindows。●言語：（ゲーム）アセンブラまたはC（ツール・ビジネス）自由。ただし、そのソフト単体で動くもの（DBMSなどの開発言語は不可）。※ソースファイルを添付（ソースから実行ファイルをつくるまでに必要なすべてのファイル。ツール類は除く）

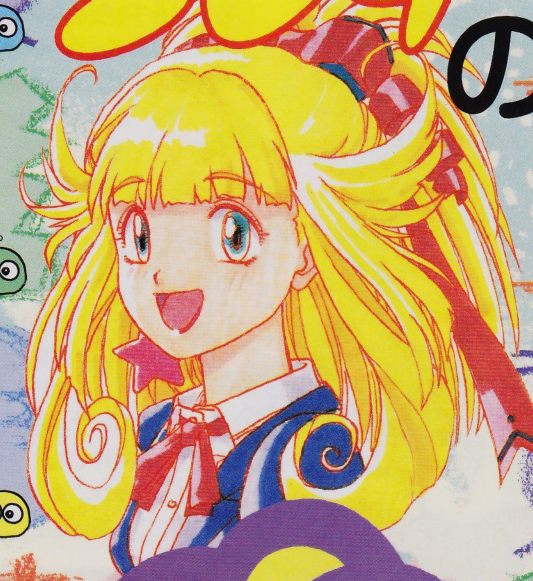
<イラスト・CG部門>
●テーマ：コンパイルキャラ使用　●イラストサイズ：A3判　●CGファイル形式：市販のツールを使用のこと（①マルチペイント／.MAG②Z's STAFF KID98／.ZIM③ARTV／.ARV④ESQUISSE／.FRMほか.PI、.BMPも。

<マンガ部門>
●対象：4コママンガ／コミック　●テーマ：自由　●4コマ：10本（1点縦330×横160ミリの用紙に縦270×横110ミリ）●コミック：16〜32頁（1頁縦330×横230ミリの用紙に縦270×横180ミリ）

<シナリオ部門>
●テーマ：コンパイルキャラ使用　●原稿：40字詰500行（ワープロの打ち出しかMS-DOSのテキスト）

新学期特別版

エレナの ときめき占い



おひつじ座
3/21〜4/19生まれ

春先の運勢が一番開けているのがおひつじ座。いつもは無理なことが、この時期ならば成功する可能性大。積極的にアタックしましょう。

恋愛運：4月 5月 6月　ラッキーぷよ：

おうし座
4/20〜5/20生まれ

新しい出会いのラッシュです。お友達がたくさんできる時期ですが、前からおつき合いのあった人たちも大切にしないと思わぬ結果に。

恋愛運：4月 5月 6月　ラッキーぷよ：

ふたご座
5/21〜6/21生まれ

可もなく不可もない時期ですが、低迷というわけではありません。無理せずに、これまでのつき合いを大事にした方がいいでしょう。

恋愛運：4月 5月 6月　ラッキーぷよ：

かに座
6/22〜7/22生まれ

比較的低調な時期です。非常に不安定な時期でしょう。思わず口走った言葉などに非を感じたときは、引くべきことも忘れずに。

恋愛運：4月 5月 6月　ラッキーぷよ：

しし座
7/23〜8/22生まれ

冬の絶好調が収束に向かう時期です。春先一瞬低迷しますが、すぐに機運は回復します。春先は落ちついていたほうがいいでょう。

恋愛運：4月 5月 6月　ラッキーぷよ：

おとめ座
8/23〜9/22生まれ

恋愛運が最も低調な時期です。しかし、これは恋愛だけなことに注意してください。いい関係をつづけていれば、先に光はあります。

恋愛運：4月 5月 6月　ラッキーぷよ：

てんびん座
9/23〜10/23生まれ

てんびん座も比較的絶頂状態にあります。長年思いつづけてきた人がいれば、この時期がチャンスでしょう。あとはあなたの思い次第。

恋愛運：4月 5月 6月　ラッキーぷよ：

さそり座
10/24〜11/22生まれ

運勢としては特に変化のない時期です。春の終わりにかけて若干低迷する時期があるようですので、自制につとめましょう。

恋愛運：4月 5月 6月　ラッキーぷよ：

いて座
11/23〜12/21生まれ

恋愛運は全滅です。ただし、同性の友達関係には特に問題ありません。この時期は、協力関係で恋の作戦をねったほうがいいでしょう。

恋愛運：4月 5月 6月　ラッキーぷよ：

やぎ座
12/22〜1/19生まれ

春が深まってから機運が増してきます。最初の出会いでつまづいてもあきらめず、間をおいてから再チャレンジしてみるといいかも。

恋愛運：4月 5月 6月　ラッキーぷよ：

みずがめ座
1/20〜2/18生まれ

すべての運の流れがフラットな状態です。夏以降に機運の高まりが見えますので、とりあえず充電期間としてのんびりしていましょう。

恋愛運：4月 5月 6月　ラッキーぷよ：

うお座
2/19〜3/20生まれ

非常に不安定な時期にあります。断続的によい機運もあるので、その見極めが難しいところ。チャンスだと思ったら突っ込みましょう。

恋愛運：4月 5月 6月　ラッキーぷよ：

構成：國府田アルル（魔導研究所）

新しい学校、新しいクラスでお友達はもうできたかな？新しい出会いとちょっぴりウフフな恋も芽生えるリフレッシュな季節。ここはひとつ、ぶぶっとエレナが、恋も友情もまとめて占っちゃうわよ。



エレナファンクラブ会員募集中

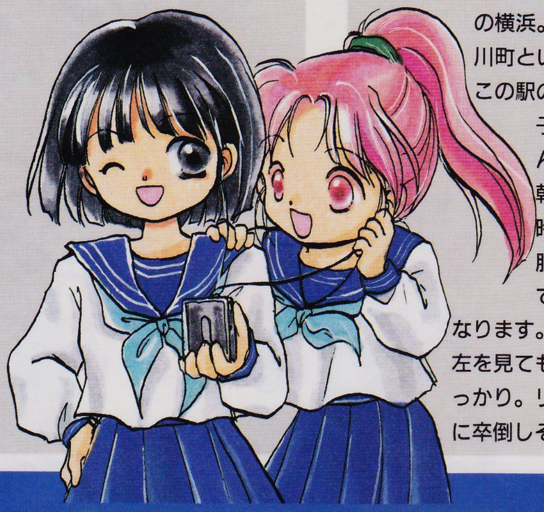


味←広島一まずいカレー屋

☆私の通っている学校のある東広島市のカレー屋、「某○ン○カ○ー」は東広島一まずいのではないでしょうか。メニューには何種ものカレーがあるのに、注文すると「それない」と店のオババ。飲み物も同様。結局あったのはカレー一種類！　飲み物も水のみ!!　つまりナシ(怒)。しかも本場風なのか（？）ドロドロ。味はあまりない!!　けど辛い!!　何故？　ちなみに店は一週間に１～２日しか開いてません。初めて見た時はつぶれているのかと思いました。つぶれてくれてればよかったのに!!

（広島／早時守人）

★やった。まずいシリーズがやってきた。全国からのまずいもの情報をまだまだ待ってます。実際食べてみたいし。



旅←女子校生がいっぱいの街

☆これは有名な話です。そこへ行けば女子校生の芳香がたっぷりと楽しめるという場所が２ヵ所あるんです。まずは僕の地元の横浜。根岸線の石川町という駅です。この駅の周辺には女子校がたくさんあるので、朝夕の登下校時には駅は制服姿の女の子でいっぱいになります。右を見ても左を見ても女子校生ばっかり。リンスの臭いに卒倒しそうになります。もう１ヵ所もやっぱり女子校が多い地点ですがこっちはバス。渋谷駅から日赤医療センター行きの都バスに乗ると朝夕は女子校生だらけ。あの「ムンムンムレムレ」で有名なキンチョーの制汗デオドラントのCMのような世界が広がっています。また、この都バスの路線には若い女性美人運転手が乗っていることもあるので、こちらも楽しみです。仮面Wさんも是非一度深呼吸しにいったらどうですか？

（神奈川／仮面ぶどう買い）

★マニアックなご意見ありがとう。仮面ぶどう買いクンはいつも深呼吸してるんですか？

HOBBY

音楽←PSのCD差し替え技で

★プレイステーションのリッジレーサーはやったことあるかな。このゲームのいいところは、CDの読み込みがゲームスタート時だけというところ。そこで最近流行っているのが、ゲーム中にリッジレーサーのCD-ROMを取り出してしまい他のCDに差し替えてしまうこと。そうすると、自分の好きなBGMでリッジをプレイすることができる。しかし単純に好きな音楽になるかというとそうでもない。プレイステーションで動いているリッジのソフトはCDの何曲目かをセレクトするという方式になっていなくて、CDのある部分を演奏するということになっている。つまり、リッジのCD以外を入れると曲の途中から始まってしまうことが多いのだ。曲の終わりかけだったりすると、ゲームを無音でやることにもなってしまうのだ。こういう条件でなかなかいい演奏をしてくれるCDを今回は３枚紹介しよう。

まず１枚目はセガのバーチャレーシングとアウトランナーズの入っているCD。ナムコのドライブゲームなのに、セガのBGMを鳴らすところが通っぽい。

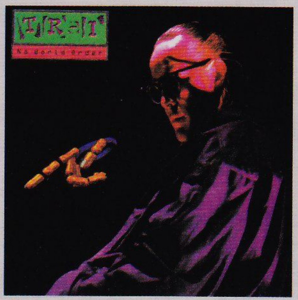
２枚目はトッド・ラングレンのマルチメディア系CD。コロコロと変わる曲調、激しくノイジーな感じがなかなか合う。

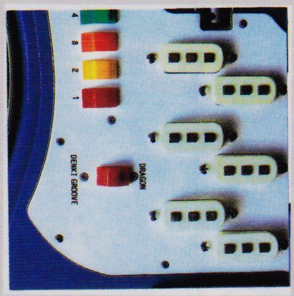
最後の本命は電気グルーブのドラゴン。これはレース中もいいけど、リプレイ中にかかる曲が最高。いい加減なピエール瀧のボーカルがいい味出してる。

みなさんもいいCDを発見したら報告して下さいね。



↑セガの音楽チームB-univのCD


↑トッドのノー・ワールド・オーダー



↑電気グループのドラゴン

テレビ←昔のアニメにぷよ発見

☆突然ですが、なななんと「ぷよぷよ」らしき物体が10年ぐらい前に大ヒットした（多分）松本零士原作の「銀河鉄道999」に出ていたのです!! 当然ながらまだコンパイルでは「ぷよぷよ」は出ていなかったでしょう。まずテレビでやってた「君は母のように愛せるか!!」（ビデオで出ている）にかなり違いますが出ています。また映画でやっていた「さよなら銀河鉄道999」（これもビデオで出ている）の中の終着駅・惑星大アンドロメダ駅の重力圏突入の少し前の所で見られます。写真を撮ってきましたので、4枚入れておきます。ただし、自分があんまり見すぎたために画像がキタナイです。もしかしたら他のところにも出ているかもしれません。

（栃木／宇宙戦艦木無血）

★う～ん、なんだかこの写真ではわかりませんねぇ。



↑なんだかよくわからないですねぇ

うんちく←続・郵便物記述法

☆前回、郵便物記述法についてのうんちくがありましたが、私も少しばかりその関係のうんちく話をさせて頂きます。

①郵便番号マークは必要ない。……つまり読み取り機が郵便番号マーク「〒」、もしくは「郵便番号」という文字自体を数字として誤認してしまう訳です。この郵便番号マークの為に郵便料金が値上がったという説もあるぐらいです。

②普通郵便で投函するとき、あて先の郵便番号が3ケタで終わっている場合は「−00」と記入する必要はない。……「−00」と記載した郵便は料金受取人払いの郵便に使用するからです。

③郵便番号を記入した場合、都道府県名は省略できる。

（大阪／しゃけ・やすお）

★最近思っているのは、やっぱり省略したいってことかな。千葉県千葉市とか、福岡県福岡市なんてのは無駄が多いから○○市からでいいと思う。でも神奈川県横浜市神奈川区とか、兵庫県神戸市兵庫区なんてどうしよう。いきなり○○区でいいのかなぁ。でも県名と市名が同じじゃないのに県名を省略するのはやめてね。君の市は君が思っているほど有名じゃないぞ。県庁所在地以外ではね。

LAND

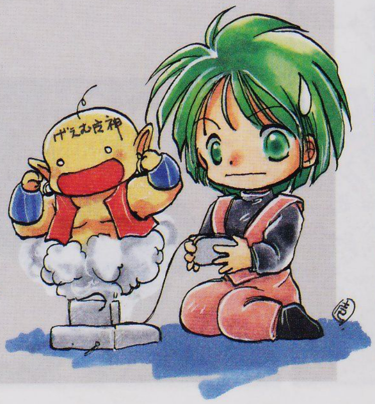
ども、担当の仮面Wです。ここではコンパイルとは直接関係ない情報を取り扱います。いってみればこの雑誌内のワイドショーってとこかな？

うんちく←いたスト教に入信

☆一部の熱狂的な人々にお送りするメッセージだ！ まずは、「28」。どうだ、なんか大金持ちがやってきそうな数字だろう。続いてお小遣いが少なくて困っている人に連発でリッチな数字をいくぞ。「17」「70」「71」「77」。はっはっは。どうじゃ。特に「77」はおいしすぎるな。なにワープしたい？ では「03」「05」「06」。宝物が欲しい？じゃあ「00」でどうじゃ。なに、気分が良すぎる。では、目の覚めるようなのを行くぞ。「13」「74」「24」。ふふふ。目が覚めたかなぁ。かわいそうだからラッキーにしてあげよう。「73」「75」「78」「79」。こんだけあればどこかを独占でききただろ。ではいたスト教の諸君また会おう。

（東京／いたストイタ飯）

★意味のわかる人は強力ないたストプレーヤーですな。



うんちく←パソコン入手方法

☆DS持ってるのにパソコン持ってない人に捧ぐ。

①買う（あたりまえじゃ～）。

②メッセージマガジンなどを利用する。

③粗大ゴミを拾う。

④友人知人から譲ってもらう。

⑤友人知人の会社で新機種を入れてもらい、旧機種をもらう。

私は只今5を実行中!!

（神奈川／川床大輔）

★私の場合は中古で手に入れてますねぇ。動けばなんでもいいんですよ。

情報大募集

このコーナーでは皆さんからの情報をお待ちしています。お勧めできたりできなかったりするすごい味、ユニークな旅、良い音楽や映画やビデオ、そしてこだわりのうんちくなどなどなんでも送って下さい。

あて先は、〒732広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング ㈱コンパイル「DS HOBBY LAND」の係まで。

採用者には誌面に掲載される名誉が与えられます。が、次号ぐらいから、なにか記念品ができるという噂も？



魔導外伝④

狂気の鉄人

日野まるこ



ぼくが大事に残しておいた最後のらっきょ
キミ食べちゃったでしょ——!!
もぉ
一体どうしてくれるんだい!
……ちがう?
自分が飲んだのは仙人酒のほう?
ぐ♥
仙人酒もかぁ〜!!
ぼくの酒を飲むたあいい度胸だっっ
はう〜
う〜っ
おつのびるのびーる♥
びよ——ん
う———っっ
ちっ…シケてるなぁ…
あっ…
きたきた
のこりカレーライス1個かぁ
やっぱカレーは辛口の方がいいよね
もぐもぐ
ぱくぱく
!?
は——……
は——
かれえ
ファイヤー!!
ゴォオオオオッ
あちあちっっ
わーっ!!?



あ——
すっきりしたぁ
ごちそうさま♥
ぷはー
な…
な……
なに
さらす〜ッ
おかえしファイヤーッ
ギャッ
ああーッ
大事にとっておいた
最後のカレーライス
が———っ!!
からっぽ
きゅう…
さてはらっきょも
キミが食べたん
だろ!
しらないよォ
いいや!
そうに
決まってる!!
ホーホホ
ホホホ!
残念
でした!!
!!
なにやつッ
マスク・ド
女王様
ホホホ
ホー
ふっ
ぎゃふん
見参!!



そして今日も平和が保たれましたとさ。

PlaySt

クリエーター

今号のゲスト



株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
取締役 業務部 部長
高橋 裕二 さん

——プロフィール——

たかはし・ゆうじ 昭和22年3月28日生まれのA型。1971年に㈱CBS・ソニーに入社。1993年には㈱SCE取締役業務部部長に就任、現在に至る。趣味はテニス、料理、それから畑仕事（!!）。好物はお酒とおそば。

「取材だなんて、いつもと勝手が違ってやりにくいなぁ（笑）」

親しげな雰囲気で始まった今日のインタビュー。それもそのはず、2人は以前からの知り合い。終始リラックスしたムードでお話をうかがった。

ユーザーの中心は15〜25歳の男性

仁井谷社長（以下MOO） 早速なんですけど、プレイステーション（以下PS）の現状からきかせてもらえますか。

高橋部長（以下高橋） ハードのほうは、最新のデータは2月8日現在で、50万台出荷されています。これは大体予想通りで、可もなく不可もなくといったところかな。今までは半導体不足で思うように供給できなかったんです。結果としてユーザーの皆さんにはすごく迷惑をかけてしまいました。

MOO 半導体はゲーム業界だけが使ってるわけじゃないですからね。

高橋 ええ。なかなか必要な分を確保できなくて。PSの販売店は全国で5000店あるから、仮に週に5万台出荷したとしても、単純に割って1店舗に10台でしょ。これじゃ、買えるのは運のいいひとですよね。

MOO ですよねー。土日だけであっという間になくなっちゃいますよね。

高橋 でも、3月に入って少し落ちついてきたし、4月からはいつでもお店に行けば買える、という状態になるはずです。それで、ゴールデンウィークぐらいまでには100万台くらいいけばいいなぁと思ってます。

MOO ソフトのほうは？

高橋 やっぱり圧倒的なのは「リッジレーサー」と「闘神伝」です。これらはほぼ、ハードの出荷数の8割近くいってますから、PSを持ってる人は大体これも持ってることになりますね。3番めが「極上パロディウス」、4番めに今のところ「A列車で行こうⅣ」、と「雷電」。ほかにも徐々に伸びてきてるソフトが結構ありますけど。

MOO 大体どういった層がユーザーになっているんですか？

高橋 現在の段階では、15〜25歳くらいの男性が中心ですね。さっきもお話しした通り、手に入りづらい状態ですから、あちこち何件



➡続々と新作をリリースするPS

...tionは...の巣箱!?

MOOのゲーム大好き 第4回

業界編の第2回めは、プレイステーションで話題の株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）に突撃っ！してきました。プレステのこと、ゲーム業界のこれからのこと、今回も話題てんこもりでお届けします。

も店をまわって買わなければならないので、時間と体力がある若い男性が多くなってしまいますよね。

MOO　高校生・大学生のいわゆるゲームの中心ユーザー層ですね。ディスクステーションも以前はそうだったんですよ。最近は中高生がぐっと増えて、小学生や女の子も多くなってきたんですけど。

高橋　出荷が安定すれば、また少し変わるかもしれませんけどね。

MOO　最初はやはり、限られた層になってしまいがちですね。

PSユーザー＝パソコン派!?

MOO　PS以外のハードとの所有の兼ね合いはどうなっているんですか？

高橋　中国地方のある調査によると、今持ってるハードは圧倒的にスーパーファミコンで、次に欲しいあるいは持ってるハードというと、意外にもパソコンだっていうデータがあるんです。

MOO　ああ、うん、なるほど。

高橋　あと、パソコン雑誌の調査でも、今欲しいハードではPSとCanBeみたいなパソコンがほとんど同率で、以下を大きく引き離すという結果がでているし。もしかするとPSのユーザーはパソコンファンと似通ったところがあるのかなぁと思ってるんです。





インタビュアーMOO仁井谷

——— プロフィール ———

仁井谷正充（にいたに・まさみつ）昭和25年2月10日生／B型。1982年にコンパイルを設立。「ハッスルチューミー」等を自ら手がける。

MOO　そういう意味では他の次世代機とはちょっと違うというところですね。

高橋　ええ。比較的コアなファン層で構成されてるようですね。それでも、こちらとしてはPSというのは、万人に楽しんでもらいたい、っていうのがあるんですけど。

MOO　ユーザー層の裾野をどう広げていくかですね。

高橋　さっき言った、14歳以下の低年齢層と、25歳以上の社会人層と、あと女性層がどのくらい増えるかがポイントですね。

MOO　ソフトのジャンルとしては、だいたいまんべんなくでています？

高橋　そこなんです。実は、今のPSに一番欠けているのはスポーツで、25タイトル中、たった1タイトルしかないんですよ。「パワフルプロ野球'95」だけ。おいおいサッカーとか出る予定ではあるんですけど。

MOO　ソニーさんて、たしかJリーグのキャラクターの権利をお持ちでしたよね？　自社で作れるじゃな…

高橋　それはねー、兄弟会社のソニー・クリエイティブは持ってるんですけど、SCEは持ってないんですよー。

MOO　ありゃりゃ。そうだったんですか。

高橋　やっぱりね、低年齢層にはスポーツってジャンルは大きいと思うんです。いずれは出るにしても、現状ではそれがちょっと痛いです。

MOO　そうですよね。



明るく冗談もとばすお2人だけど、ゲームを語る姿は熱く、真剣だ

若い会社にもゲームづくりのチャンスを

高橋　近々、ちょっと異色のスポーツゲームが予定されてまして。「ボクサーズ ロード」っていう、ボクシングシミュレーションなんですけど、これは社員が全員20代の数人でやってるような会社で作ったものなんですよ。

MOO　ほう。

高橋　今までのハードだと、資金力もある大きな会社でないとソフト開発は難しかったけど、PSでは、そういった小さい会社でも参加できるようにしたいと。

MOO　CD-ROMならコストも安いですしね。

高橋　ええ。大手と中堅と若手と、それぞれが思い思いにゲーム作りに参加できる環境にしたいんです。

MOO　僕はかねてから、コンシューマーの功罪について考えてたんです。コンシューマーというのは、確かにゲームは売ったけれど、作り手は全く育てていない。

高橋　ええ。まったくその通り。専用機だからハードは安いけど、代わりに作りにくいですからね。

MOO　その点、MSXはクリエイターの育成が可能なハードだった。だから、最後までやってたんですよ。……ソニーさんは、早々と撤退されちゃったけど（笑）。

高橋　うーん、それを言われると…（苦笑）。

MOO　今でも、ゲーム作るヤツはパソコン使ってますからね。だから、今はディスクステーションや98系のソフトをだしてるんです。

高橋　うん。本当にゲームを作りたいヤツが作るソフトの中に、本当に面白いものがあるんじゃないかと思います。

MOO　インディーズ的なおもしろさも期待できますしね。

高橋　構造としては、頂点に立つスーパースターと、その予備軍がいっぱいいるピラミッド型というのかな。たとえ成功するのがその中の一握りだけだったとしても、それを支える層が必要だと思うんです。音楽の世界でもそうですしね。ドリカムだって、最初から大売れしてたわけじゃないんだから。

MOO　みんなそうですよね。

映画もゲームも総合的な文化

高橋　僕ね、本とレコード、ゲームと映画がそれぞれ似ていると思うんですよ。

MOO　ああ、はい。

高橋　片やおおむね個人的な作業で完成して、何世紀も時代を越えて楽しまれる普遍的なメディア。片や団体作業で作り上げられる時代性の強いメディア。

MOO　マンガとアニメとゲームと映画は生鮮食料品なんですよね。

高橋　特にゲームはテクノロジーに裏打ちされているから、色あせるのも早い。

MOO　それに、本なんかは個人が何とかがんばればモノになるけれど、映画やゲームは社会的な基盤というか、作るためのいろいろなシステムが確立していないとどうしようもない。

高橋　広いジャンルにわたる共同

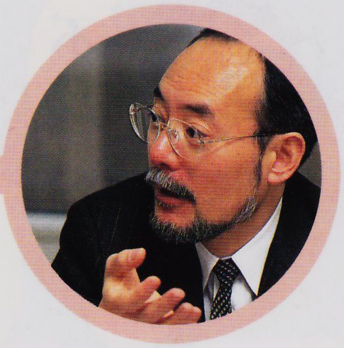
作業ですからね。
MOO　それらをうまくコントロールするっていうか、映画では監督の作業にあたる、ディレクション能力っていうのは、ある程度の経験を積まないと身に付かないし。
高橋　総合的な力が必要ですから。映画ならカメラをのぞいて、シナリオを読んで理解して、照明やらセットやら、その他たくさんのことをキチンと把握して初めて監督として成り立つ。
MOO　そうですね。
高橋　ただ、まだゲームがそこまでいってるかどうか。
MOO　いやいや。僕は前から言ってますけど、もっとゲームディレクターが力を持つべきだと思います。映画監督と同じくらいに。
高橋　ただその場合は、その人に求められる力量っていうのは、ものすごいですよ。
MOO　だからこそ、優秀な人材をしっかり育てられるようにしないと。

クリエイターの構造的な育成を

MOO　ゲーム作りのためには、本当に必要な情報を体系的に学習する必要があるでしょう。
高橋　育てる環境が大切ですね。結局、夢と志だけではモノは創れないってことですね。種だけあっても、いい畑がなければ実はならないから。
MOO　我々がそれをやらなくちゃね。みんなで畑を耕すんです。
高橋　経験だけではダメだし。
MOO　そうです。ゲームつくるならプログラムのこととか、いろいろと知らなくちゃいけないことってあるんですよ。そのことをハッキリとさせなくちゃいけない。
高橋　ただね、今の学校教育とか考えると、なかなか早いうちから必要な学習を積むのは難しいですよね。
MOO　そうですね。例えば、15歳からコンピュータ始めるのと、25歳から始めるのとでは、すでに10年の開きがありますからね。これがさらに5歳から始めた子とでは20年です。
高橋　話になりませんよね。
MOO　だから、トップにいるひとが環境づくりの種を播いておかないと、いつまでたっても実りがない。僕のところも、実はいろいろと考えてはいるんですけどね。

音楽・映像そしてコンピュータの融合

高橋　そうだな、もしSCEの役割があるとしたら…。今、音楽も映像もコンピュータも、垣根があいまいになっているでしょう。
MOO　ええ。音楽スタジオではマッキントッシュが使われ、映像ではCGが花盛りですね。
高橋　そんな中でソニーには、他にソニー・ミュージックやソニー・ピクチャーがあって、コンピュータを中心に、新しいエンタテインメントをつくる要素が揃っているわけです。
MOO　うん。ゲームについてもあてはまりますね。
高橋　だから、僕らにお手伝いできることって、クリエイターたちを集めて手を結ばせることなんじゃないかなという気がします。ただ、現状ではいくつかクリアしなきゃならない問題があるんですが。
MOO　それはいいですねぇ。
高橋　僕のいる業務部という部署は、メーカーさんとの窓口になってますから、実際、ソニー関係のアーティストを使えないかっていう問い合わせも受けてるんです。
MOO　ああ、そうでしょうね。需要はこれからどんどん増えるんじゃないんですか。
高橋　今現在、ドラマやCMで行われているような、タイアップの相乗効果はまだはっきりわかりませんけど、異なったジャンル同士の出会いは新しい可能性が期待できると思います。



年内には欧米でPSがデビューする

MOO　今までのお話の中にも出てきましたが、最後に今後の展開について少し。
高橋　キャラクターものもこの先発売の予定です。夏前にはRPGがいくつかでます。SCE社内の開発としては、4月にでるRPGの「アーク ザ ラッド」が異様な盛り上がりを見せてまして、これは期待してます。あと年内には欧米でPSが発売されますから、海外のソフトも出始めます。
MOO　気になる価格はどうなりそうですか？
高橋　低価格化の動きも少しずつあります。
MOO　実際、いくら位で？
高橋　「スペース・グリフォンVF-9」は4800円です。SCEも、PSというシステムを支える側として援助は惜しみませんから、なるべく安価で販売してもらうように、ソフトメーカーさんにお願いしたいです。もちろん、自社開発のソフトも低価格を目指しますし。
MOO　みんなが足並み揃えて実現できるといいですね。
高橋　そうなんです。でも、けっこう地道な努力を続けていけば、いい結果に結びつくんじゃないかとも思っています。
MOO　ところで、サターンはやっぱり気になります？（笑）
高橋　気にならなくはないですけど（笑）。競合ハードとして敵視するというより、いいものを作らなくちゃという励みになってます。むしろ、国内でどこが勝つとかじゃなくて、海外市場で日本のソフトがどう闘っていくかのほうが重要な気がして。
MOO　これからもPSとSCEからは目が離せませんね。今日はありがとうございました。
高橋　どういたしまして。またお会いしましょう。



プレゼント

SCEからみんなへのプレゼントだよっ。右の写真の特製PSテレカを5名の読者に。
希望者はハガキに住所・氏名・年齢と、このコーナーの感想を書いて、下のあて先まで送ってね。

〒732　広島市南区京橋町1－7
アスティ・第一生命ビルディング
㈱コンパイル「DSVol.6
MOOのゲーム大好き」係



おたよりがたよりのコーナーです

不凡と我人のこねこねこねくしょん

やぁ、また読者ページのタイトルが変わったんだねぇ、いまだに「太平読者天国」って書いて送ってくる人もいるぐらいだから、ついて来れるかなぁ。さて、この号から進行役がおじさんたちになったのさぁ〜。まずはそのおじさんが選んだイチオシイラストを見よう。(仮面W)

三監が選んだ今号のイチオシ

美監推薦作



↑東京・黒氷クンの作品。うまい！　色数はそんなに使ってないけど、こんだけ陰陽がつけられるってのは、なかなか将来が楽しみな感じがする。あえてモノクロではなくて、ベージュの色を使ってるとこがいい（美監）

盤監推薦作



↑神奈川・大塚理恵チャンの作品。普通は黒でケイを書くんだけど、あえて茶色にしたところがうまいですね。僕もエレナといっしょに遊びた〜いって感じですか（不凡）

創監推薦作



↑石川・高橋慶太クンの作品。これは大変なことなんです。カーくんだけの世界があったら、って思う気持ちを持つ人生がね……こういう純朴な気持ちが大切だねぇ（我人）

2人のおじさんがおしゃべりする読者のページです

不凡　ども、不凡です。皆さんのお便りを紹介することになりました。

我人　どもども、我人でつ〜す。不凡ちゃんと一緒にやりま〜す。ところで不凡さん、今日はお疲れさまでしたね〜（笑）。

不凡　な、なんのことですか？

我人　花の東京の神田あたりで、真っ昼間にルルーのコスプレで歩くなんて、なかなか大人にはできないことですよ！（P90参照）

不凡　……。

我人　真冬だというのにあんな寒そうな恰好で、そのわりには汗かいてましたね？

不凡　あれは冷や汗です。それよりお便りいきますよ。まずは、右の私が持っているでっかいイラストです。

我人　やだなぁ。また自分の顔写真を載せようと思って。

不凡　違います。大きさを比較するためですって。大阪の三目茂美さんが送ってくれました。文化祭で使ったものなんでしょうね。



ぷよマスターズの報告が届いたよ！

不凡　最初のお便り。千葉県のアナルのルー改めえろばひろみサンから。なんか、お下品なペンネームだねぇ。

☆こんばんわ！　行ってきました。第１回ぷよマスターズ大会!!　当日はバスでも行列でコミケ並み♡　会場はとっても寒かったけど、内容はとても熱かったです。特に決勝のシェゾとパノッティ（２人共名前忘れた）の戦いはすごいの一言で、どちらが勝っても不思議でない状態でした。コスプレや田中様ライブも良かったです。しかし何故ぷよ１なんだ！　ぷよ通をやる前は普通に出来たのに久々にやったら操作感が全然違～う!!　次はぷよ通マスターズもやって下さい。あと、寒くも暑くもない会場だと嬉しいな。なお、私は予選でいきなりヤラれました。敗者復活クイズでもMSXネタでいきなりつまずいて。（中略→だってなんかアブないんだもん）それではSFCの花丸大幼稚園児やPC&MDの魔導、98のぷよ通も期待してます。お体に気をつけて、どうかがんばって下さい。

不凡　確かに寒くて申し訳なかったですねぇ。今度は暖房の入るところでやりますから。

我人　夏だから自然暖房とか言うんじゃないでしょうね。

不凡　……（無視）。次のお便りは神奈川県のサンポールさん。

☆１月15日、ぷよマスターズ大会行きました。こういうイベントははじめてです。とにかくよかった!!　大感激！　予選は１次で１人勝っただけで、あとは延々負けましたけどね…。ドラコちゃんや、シェゾくんが、たくさんいたわ。かわいかった♡　コスプレ大会見たかったんですけど、ちと遅くなるんで帰ってしまったんですぅ…。もちぷよ協会に入りました。第２回も是非行きます。

不凡　協会へ入っていただいてありがとうございます。今回はこんなマスターズ大会の報告のお便りが多かったですね。おおむね好評だったようで喜んでいます。

我人　そうか、今わかった、こないだの会場は冷房がちょっと強かったんだね！

不凡　……。あの、ツッこんで欲しいですか？

突然電話でガバチョ

★さっそく今回もいきなり電話攻撃だ。

●東京の高２男子のM・Mクン。

仮面W「DSはいつから買ってるんですか？」

M・M「vol.3からです。昔のDS98の時代もあることは知ってたんですけど、まだ中学生でお小遣いも少なかったんで」

仮面W「月のお小遣いはいくらぐらい？」

M・M「一応5000円って決まってるんですけど、すぐ足りなくなりますね。なんだかんだ理由を言ってまたもらいます」

仮面W「年間何本ぐらいソフトを買います」

M・M「最近はDSしか買ってないですねぇ。やっぱ他のは高いですから」

●北海道の中１女子K・Yサン。

仮面W「今年は寒いですか？」

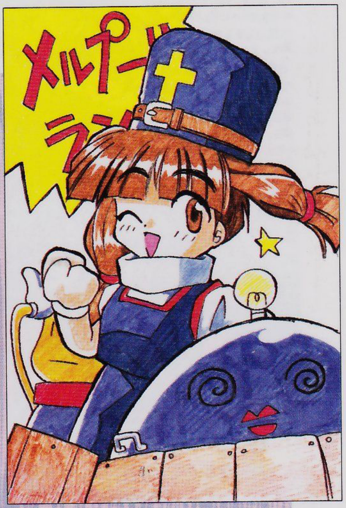
K・Y「いつもと同じぐらいじゃないですか。雪とかも」

仮面W「やっぱり冬は外に出ないで家でゲームばっかりやってるとか」

K・Y「私スキーやってるんで冬の方が外に出るんですよ。だから以外は特にゲームはよくしますよ。DSはいつでもしますけど」



↑東京・きゃわいクンの作品。塗りがとっても丁寧できれいですね（美監）

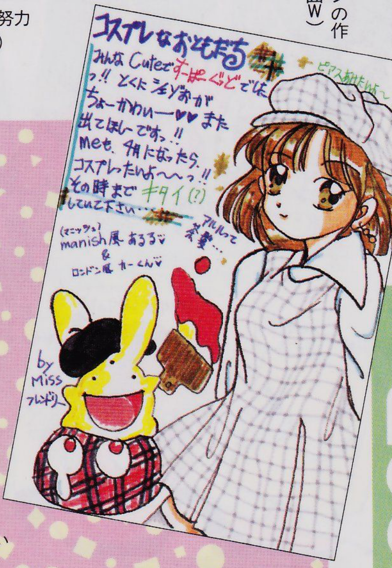


↑福岡・さばみそにクンの作品。これは僕の好きなキャラです（不凡）



↑愛知・原有里チャンの作品。これは努力賞ですね。がんばって描いたね（我人）

↓愛媛・フレンドリーチャンの作品。チェックがたまらん（仮面W）





↑愛知・越中尚子チャンの作品。こういうアルルもいいよね（美監）

→神奈川・岡田ゆりかチャンの作品。7歳で肉付けまでできるのは偉い（美監）





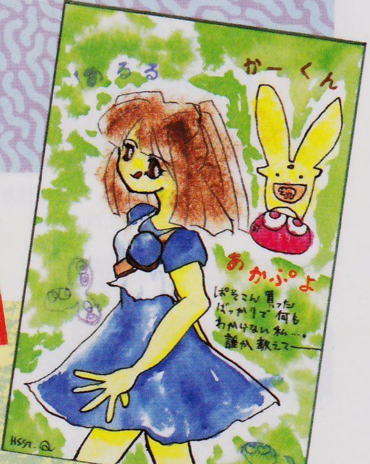
↑奈良・峠希美チャンの作品。こんなきれいな色が出せて羨ましい（仮面W）

↓東京・クマサンクンの作品。暖かい季節を先取りしたアイデア賞（仮面W）

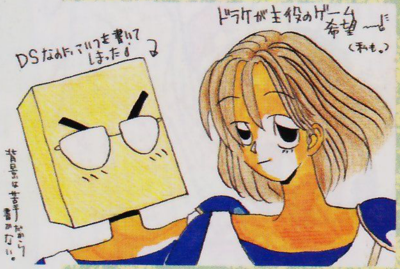




↑東京・なななのなの店チャンの作品。すごく熱意が伝わってきます（仮面W）



↑千葉・HSST基有チャンの作品。やわらかいパステル調（仮面W）



↑神奈川・瑞浪サンののの作品。いったいこの四角顔は何者（仮面W）



↑福井・旭沙恵美チャンの作品。腕はこのぐらいがいい（仮面W）

↓愛媛・ダグアガイザンクンの作品。抱きしめたいキャラ!?（仮面W）



声優がコスプレで変態お兄さん？

我人　ほな、次いきまひょ。

不凡　福島県の錦クンから。

☆将来声優がやりたいって人は、読者の中にも多数いるはずっス。オレもその一人なんスケど、そこでWINDOWSにサウンドレコーダーという便利なアクセサリーがあるっすよね。そいで、VOICEがウリのコンパイルでは、いい声をたくさんほしいはず。もうわかったスよね。フロッピーかなんかに声ブチこんで、コンパイルに送らせて、声優オーディションなるモノをやってみてはいかがっスか？　最初の応募者はオレっす。約25秒喋れば１MBいっぱいっす。ちなみにオレの声は悪玉にピッタリってよくいわれるっす。

不凡　なるほど。どうしましょうかねぇ。

我人　オレが最初の応募者だって言ってるんだったら、送ってみるがよい。

不凡　そうですね。じゃ次。千葉県の稲尾新吾クンから。

☆コンパイルの皆様、今年もがんばって下さいね。幻世喜譚が４月までに出きなかったら北野さんコスプレするんですよね。私は、どっちでもいいです。コスプレ見ても、幻世をプレイするのも（笑）。

我人　ほら、みんな期待してるじゃない、４月に幻世喜譚が出ても是非やらなくっちゃ。

不凡　そんなぁ！

我人　次は、長崎県の長水丸クン。

☆こんばんわ（現在午前３時２分）。vol.５のコスプレなお友達を読んで思ったんですけどH本の読書がヘンタイだったら、ビデオ鑑賞が趣味の私は一体何なのでしょうね。本当にあの場にいなくて良かったですよ。いたら何言われてたかわかったもんじゃありませんから。そう言っているわりには、学校で「変態」とか「露出狂」とか言われてるんですけどね。学校と言えばコンパイルのファンクラブまであるところもあるそうで、良いですねぇ。うちのクラスなんて、DSと電気グルーヴのファンは私一人しかいないんで肩身の狭い思いをしていますよ。

我人　ところで、いったい何歳でどんなビデオ見てるわけ？

「ぷよの使い方」途中経過発表！

不凡　vol.５で募集したぷよの使い方にたくさんの応募をいただきました。今回は途中経過として、現在きてる中でなかなかいいぞというのを紹介しましょう。

我人　長野県の長島瑞枝サンからは「ぷよぷよオフロセット」というアイデアが寄せられました。

不凡　ぷよの形のスポンジ、オケ、石鹸、入浴剤などなど。

我人　これはいいんじゃない。カーバンクルのスポンジもいいなぁ。

不凡　カーくんの舌を伸ばせてそこで体をゴシゴシとかしたいですねぇ。

我人　他にぷよの絵入りタオル、ぞう大魔王のジョウロなんてアイデアも笑える。

不凡　ぷよの形の入浴剤がぷちぷちと溶けていく様は想像しただけで微笑ましいですね。

我人　次に私の大好きな麻雀が題材の「ぷよ雀」というのを考えてくれたのが、茨城県の犬井学武クン。ぷよだけじゃないんだけど、魔導のキャラを使って麻雀パイを作るというアイデア。

不凡　ピンズがぷよ、ソウズがスケルトンT…骨を使うわけね、マンズはナス、字ハイは東がサタン、南がルルー、西がシェゾ、北がアルル、白がカーくん、発がミノ、中がドラケだって。ちょっと無理があるところもあるけど、おもしろいなぁ。

我人　惜しいのは役まで考えてくれてないこと。魔導に関する役で上がれるようにすれば完璧。

不凡　まだぷよの使い方は募集中なので、どしどし送って下さい。

激安ハードが筋肉兄貴を誘惑する？

不凡　続いて長崎県の田中輝彦クンから。

☆初春のおよろこび申し上げます。ぷよぷよ通、私も購入させていただきました。友人からメガドライブを500円で売ってもらい。修行の日々を送っています。しかし、ぷよぷよ通をプレイした後にぷよぷよをプレイするとどうしてもシェゾの次はルルーだと勘違いしてしまい、牛の存在に怒りを感じてしまいます。どうでもいいですけど、vol. 5 の表紙のサタンの角を見るとクロワッサンを食べたくなります。

我人　クロワッサンか、僕なんかは○○○○○に見えるけど。

不凡　ピーピー。もう、良い子が読んでるんですから。それにしてもメガドライブ500円の時代ですかねえ。

我人　こっちはもっとすごい。東京都の亜美ちゃんの下僕クンから。

☆イエーイ！　年明け直後に近所のゴミ捨て場でパソコン拾ったぜぃ!!　うちのおぢさんが落ちてることを教えてくれた。ちなみに機種はPC286LEです。かなり古いようですが、ちゃんと動きます。おかげで宝の持ち腐れだったDSのゲームがやっとできた、うれしい!! でも見づらい。そして、画面が１日ごとにおかしくなっていく!! ピンチ!!　モニターが死ぬ前にどんどんDSを出してくれ～!! 週刊ディスクステーションとか。うーむ、新品を買うべきか？　我慢するか？

不凡　これってもしかしてモノクロディスプレイ付きのラップトップ？　それでゲームするのは根性いりますよ。

我人　ただより安いものはない！　次は、兄貴系の方。神奈川県の流ゲーリスナークンから。

☆俺は今回のDSをやってコンパイルを心の兄貴と慕うことに決めました。なぜって、そりゃー言うまでもないでしょう。筋肉で遊ぼうでですよ。もうナイスガイって感じですよね。

我人　P90にもナイスボディな不凡ちゃんがいま～す。

不凡　またその話題ですか、もうやめれ～。

カーくんでチョコを作った♥

不凡　宮城県の木村美雪ちゃんからこんな投書が。

☆同封した写真を見て下さい（ブレてますけど…）。今年のバレンタインに向けて、チョコレートケーキを作ったんです（なぜ、彼氏もいないのに…くぅ…）。形を作るまでは良かったんですけど、チョコレートでコーティングするところで、大失敗しまして、耳のあたりになめたあとが…あります。そして、顔をかく時に、口のところで、何回も失敗してけずったあとが丸見え。いいんです、食べればみんないっしょなのよ。ちゃんと、スポンジから焼いたので、時間はかかったけれど、おいしかったですよ。家族で全部食べました。ええ…。包丁を入れるとき、バラバラになっていくカーバンクルを見ながら、コーフンしていたのは私だけでした（やっぱりな！）。最後に、なぜこの写真を送ったかというと、３枚撮ったうちで、１番アングルが怖かったから。追伸→最近パソコンの前に座ると、具合が悪くなってしまう。病気か…はたまた…！　このままじゃゲームできない。

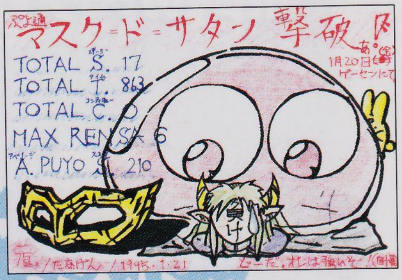
不凡　カーくんのチョコケーキ。商品化できるかな？



↑カーくんの形のチョコレートケーキ。皆さん食べてみたいですよねぇ



↑埼玉・パオチャンの作品。アルルと内職という取り合わせがいい（仮面W）



↑千葉・たあげんクンの作品。強いのを自慢することも時には必要ですよ（仮面W）



↑宮城・岩渕樹里チャンの作品。ししなべを作るかーくんですか（仮面W）



↑東京・あチャン作品。このペンネームよりとみチャンにすれば（仮面W）



↑大阪・華夜チャンの作品。後ろ姿だけってのがドラマを感じる（仮面W）



←広島・池尻剛クンの作品。ワク線の太さがちょうどいいんだねぇ（我人）



↑東京・小岩由季チャンの作品。とろけそうなほっぺ！（仮面W）

渋さのモノクロコーナー



↓東京・かねこしんやクンの作品。しっぽにしちゃ太いなぁ（我人）



←福島・MO―猫クンの作品。笑えるなぁ、おチューシャとおチャーシュ（不凡）



→兵庫・向潤クンの作品。ナスの悲惨さが出てるねぇ（美監）



←神奈川・館川冬夜チャンの作品。僕には観月ありさに見える（仮面W）



↑茨城・あるてまチャンの作品。明るい性格してるねぇ。塗らない部分がいいね（美監）



↓新潟・サトすの作品。こういうアルルがよくイベント会場にいます（仮面W）



←広島・宮崎みほチャンの作品。なんとなくいいねぇ。ぐーがすごいステキ（美監）

MSXの勧めと大魔導の評判で〜す！

不凡　次は新潟県のBEE・BELクンから。

☆最近このコーナーでパソコンを持ってなくてコンパイルのソフトが遊べないという人がいますが、そんな方々に一つ提案があるっス。MSXを買ってはいかがでしょうか。MSXでもDSやその他コンパイルのソフトがあります。シカァモ、他の８bitマシンと比べるといろいろな点でMSXの方が上だと思われます。悪い点と言えば…最近絶滅気味。PC-8801と同じ道をたどっているような気が…。ワシも一応MSXユーザーですし…使ってないけど（笑）。値段もそんなに高くないっスよ。問題は今MSX本体が店においてあるかどーかです。どーしてもコンパイルのソフトがやりたいとゆー人に提案しました。

我人　今回GAME HISOTRY in COMPILEでMSX特集しましたので参考にして下さい。

不凡　でも、問題はハード購入の手段ですよね。

我人　中古ショップしかないだろうねぇ。次は愛知県の原田和幸クンから。

☆大魔導戦略すごくよかったです。あれほどのできなら、もう少しこってみれば（リアルタイム進行だとかアルルやルルー達の攻撃アニメーションのパターンを増やすとか。でも女王乱舞の動きはあのようだったのか。A-R-Sの取説に連続技と書いてあったのでどんな風なものか見たいなと思っていたところでした。うん納得）十分１本のゲームとして成り立つと思う。それを1980円で販売してるから超お買い得って感じですね。次回も期待してます。私事ですが、先回掲載していただいてありがとうございます。友人に話したら「全国で10人しか買ってないんじゃないのか？」と言われた。どうか私の友人に厳しい罰を！

我人　では罰として不凡ちゃんからキスが贈呈されます。

不凡　どういう意味ですか!!

ゲーマー人生相談

不凡　秋田県のゆきなあいサンのご相談から。

☆私がぷよぷよに出会ったのは高１のときでしかも学校です（パソコンだけはやたらあるんです）。そのときからずっと悩まされていることがあるんです。それは…寝る前に目を閉じるとぷよの画面が出てきてぷよぷよが始まってしまうのです（勝手に連鎖までする）。だれかどうにかして下さい。友人も同じ悩みで困ってます。でも、親は「お金かかんなくていーじゃない」といってます（笑）。

我人　よくあることです。大丈夫です。じゃ。

不凡　ちょっとちょっと。えっとですね。これはまず徹底的にぷよるんです。そして、７連鎖できるようになったらきっと寝る前の錯覚は消えると暗示をかけるんです。すると７連鎖できたときにはきっと消えてます。

我人　本当かぁ？

不凡　…っ、次。神奈川県のラジオやってくれんかのぉクン。

☆ぷよ通やってて、かわいい娘には勝てないんですが…。どしたらいいの。

不凡　そういうことってありますよね。ドキドキしてしまって、ついつい負けちゃう。

我人　変なトコ見てたり、変なこと想像してるんじゃないの？

不凡　これはでも簡単です。勝負に負けても恋で勝てばいいんです。わかるかなぁ。

我人　何言ってるの？

不凡　次、次。埼玉は我人さん大好きクンより。変わったペンネームだなぁ

☆不凡さんのコスプレを見たいのですが、どうすれば……。

不凡　コラァ!!

怪しいスーパーと受験生の関係は？

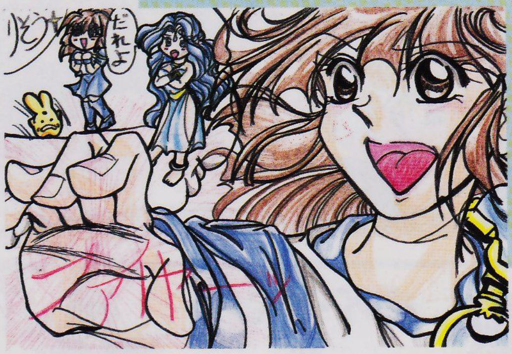
不凡　宮城県のお茶っぱさん。
☆某月某日。私ことお茶っぱは魔導の同人本の原稿を書いておりました（ちなみにゲストっす）。イラストは好きっすがマンガはいまいち…というお茶っぱのこと、それはギャグい小説でした。挿し絵も自作っす。ほしたらお茶っぱは何をトチ狂ったか小説にカンケーない、アルルの水着姿をでかでかと描き始めたのです。「これって何のつもり?」「ファンサービス」「買うのってほとんど女のコだよ…」「そう…じゃ」と、アシスタントと問答した後、私はサタン様とシェゾのすっ裸を描こうとしたら、アシスタントに、かかとおとしされました。トホホ。…何か間違ってましたかね。
不凡　う〜ん、なんだか怪しい世界だなぁ。
我人　仲間に入れて〜〜。
不凡　……次、長崎県の…なんか今回長崎の人多いですね…こっぺ改めKOPPEさんから。
☆衝撃の真実!!　私は見た！　うちの近所のスーパーの名前はなんと「エレナ」。ブロードウェイの次はスーパーマーケット業界をも狙っているのか!?　意外とそこら中にあったりしてな……。
不凡　東京の町田には「カーバンクル」っていうパブがあるという情報も國清富美夫クンから来ているます。
我人　飲みに行かねば！
不凡　美味しいカレーのメニューがあればハマってますけどね。最後のお便りは、大阪府の中山一道クンから。
☆最近ラッキーなことばかり起こる。ベーマガに載ったり、懸賞でドラクエが当たったり、DSでなぞぷよが載ったりととにかく幸運続き。これで大学受験さえうまくいけば最高なんだがねぇ。実は広島にも受験しに行くので、ヒマがあったらぷよまんを買って帰りたい。
我人　そういいことは続かない。
不凡　そんなこと言わないで下さいよ。こうしてまたまた投書が載ったんだから、受験の方もうまくいってるといいですねぇ。



埼玉・おこさまランチチャンの作品。色使いが普通の子と違っててセンスいい（美監）



兵庫・悠稀裕クンの作品。被災者で受験生なんですって。がんばって（仮面W）



大阪・桃姫ユリチャンの作品。この手の指の力の入り具合がたまりません（不凡）



愛知・火星人クンの作品。味わいがあるねぇ（仮面W）



神奈川・J.J.クンの作品。ドラコもこんなイメージをかってもいいかな（美監）



茨城・小林くみ子チャンの作品。久々の大人っぽい作品という感じ（美監）

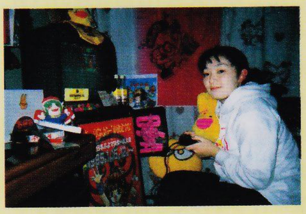
コスプレコーナー出張版

今号はちょっとコスプレコーナーはお休み。そこで、ちょっとこのスペースを借りてお知らせをしておきます。

まず、大々的に募集した「アルルになりきれる人大募集」にはたくさんの写真が届きました。まだコンテストのくわしいことは決まってませんが、やはり95年中に開催しようじゃないかってことになってます。

引き続き、アルルのコスプレやその他アルルを表現したものならなんでも、写真を撮って送って下さい。現在送ってもらっているものは、次号あたりで発表できるでしょう。今回は途中経過として静岡県の小沢瞳サンの写真を紹介しましょう。彼女は、コスプレするヒマがなかったので、アルルの部屋というテーマでコンパイルのものを全部集めて撮ったそうです。こういうヒネったものでもいいので、どんどん送ってね。

で、前号に出演した佐藤ゆかりちゃんが作った同人誌のプレゼントの応募はなんと100通以上来てしまいましたので、やはり抽選で20名様に発送します。届いたらラッキーの「発表は発送をもって替えさせていただきます」ってやつでゴメンナサイ。ではコスプレイヤーの方々ご機嫌よう。（仮面W）



部屋中からコンパイル関連のもの持ってきて撮影したんだって



↑東京・神羅龍サンの作品。すごくお上手。バックのパターンがステキ（我人）



←神奈川・上野左丸チャンの作品。正統派でしっかりしてます（我人）



↑静岡・汐浜りゅうらチャンの作品。妙に色っぽいですね(仮面W)



←神奈川・ブレイクの星クンの作品。黄色が目立つねぇ（仮面W）

Vol. 5 クイズ・どこが違うんでしょうか正解

冗談で作ったのにこんなに応募がくるとは。30通以上も来てしまった。しかもほとんどの人が中身の人が違うという答。ブー不正解です。他には、中の人が男から女になった（片方が内股になってるからだってさ）とか、スカーフがないとかマツ毛が違うとか。みんなブーです。正解は「カラーページの方のゲームギアは電源が入ってない」でした。そんなのわかるわけないって？　だからわかんないはずだって書いておいたでしょう。でもしょうがない抽選で１名様にぷよまん１箱送りましょう。青森の尾崎義尚クン、おめでとう。

投稿募集中!!

リニューアルしたこのコーナーはいかがでしたか。不凡さんと我人さんのお喋りがラジオのDJっぽく伝わったでしょうか。現場は本当に爆笑の嵐なんですよ。

では、募集していることを復習しましょう。カラーイラスト（水着がいいなぁ）、モノクロイラスト（渋いやつね）、電話でガバチョ出演希望（電話していい時間帯を書いてね）、ゲーマー人生相談（なんでも答えます）、イベント情報（文化祭とか）、変なことしました（今回のカーくんのチョコみたいなやつ）、もちろん普通のお便り、DSやコンパイルに対する意見や要望などもどんどん送って下さい。

お便りのあて先は、〒732 広島市南区京橋町１－７　アスティ・第一生命ビルディング　㈱コンパイル「DS　こねこねこねくしょん」のそれぞれの係まで。



ルイ・パンコと土下ザウルス

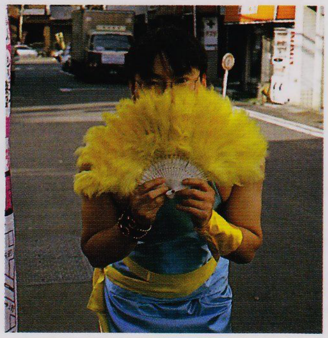


というわけで、やりましたよみなさん。ほら、下の写真を見てください。我ら盤監の不凡が、約束どおりルルーのコスプレだ。と、今号から読者になられた方は、なーんもわからないでしょうから、一応解説しておきますね。前号の話で、約束の発売日に間に合わなかったら、なんと不凡がコスプレイヤーになると公約したのです。そして、よもやこうなることとは思わなかった……次第です。

寒風吹きすさぶ３月初旬の、東京は神田界隈。乳首をチラチラかいま見せながら、扇子片手に堂々と…まさに堂々と横断歩道を歩いていく不凡(じつは本人、また婚期が遅れてしまうと嘆き悲しんでいた)。

そんなわけで、約束を果たした不凡。今度は何のコスプレやるのか楽しみですね。みんなドンドン挑発してください。(ルイより)





編集中記

■ピアスをあけた。まだ未完成の穴は赤くなっていて、触るとちょっと痛い。まわりの細胞が必死になって穴を塞ごうとしているらしい。そんな彼らにムダな努力をさせているのだなと思ったら、なんだかとても悪いことをしているようで、思わず「ごめんね」と言った。しかしヤツらはそんな甘ちゃんではなかった…続く。　(と)

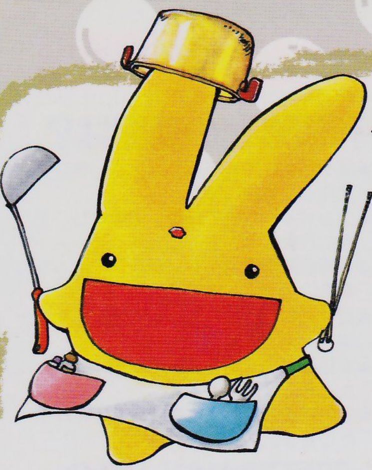
■神田に集合した我々「こねこねこねくしょん隊」は読者様のハガキを前に会議を始めようとしていた。「じゃあ、座敷で飯でも食いながらしようか」という我○さんの提案によって現地へ向かうが満員。結局喧噪うずまく地下の居酒屋に行ったのだった。居酒屋じゃ会議できないって！　でもカニミソ美味しかったけど。(仮面W)

■今年の風邪は、何種類かあって一度ひいても、また次にひくといった具合でデザイナーもライターもバタバタ倒れた。そんな中で私は、酒の力を借りてなんとかひかずに済んだ……。　(孝陽)

■盤監！　カーバンクルがアイドルとぷよ対戦する修行の旅に出るという企画はどうでしょうか？　アイドルが勝てば好きなだけ宣伝できるページを与えるけど、負けたらバツゲームが待っているのです。まずスパ王をムリヤリ食わせてみたいのですが…(本当は菅野美穂と対戦したいだけの可愛零)

■なぜか、打ち合わせで広島に行った日の夜の記憶がありません。「人間は忘れない、ただ思い出したくないだけだ」(フロイト)。いったいあの夜、なにがあったんだ……？　(美周郎)

■ふ…あの夜かい…美周郎よ、オマエの本性を知りたいと言うんだな？　ならば教えてやろう。実はなKという店で…って行数が足りねーぞー。(麻雀キライな、我)



カーくんの お料理講座

ぐっぐー！　ぐ――　ぐーぐーぐっぐー
（対訳：春でーす！春といえば、春雨ーっ！　って
ことで、今回は春雨カレーを…と思ったんだけど、
マズかったからやめた。カレーグラタンにした。）

今回のお題
◆カレーアレンジ
春編



PHOTO／竹内　稔

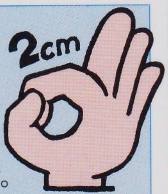
基本的な作り方

1．スパゲティをゆでます
2．内側にバターをぬった器にスパゲティを平たく敷きます。
3．その上にチーズをのせます。
4．その上にカレーをかけます。
5．その上に、ベーコン、アスパラをそれぞれ５等分くらいに切ってのせます。
（互い違いにまるく並べるとかっこいいです）
6．一番上にたまごを割ってのせます。
7．オーブン（10～15分）または電子レンジ（６～７分）で加熱します。
8．最後に乾燥パセリなんかをふると、見栄えがよいです。

■オーブンもレンジもないもん（涙）の場合

●カレーはお湯で温めます。アスパラは塩ゆでします。ベーコンの代わりにツナ缶を使うと加熱の必要がありません。卵は目玉焼きにします。
●基本的な作り方と同じ順番で盛りつけます。
●見た目にもほとんど同じものができあがります。細かいことを気にするのはよそう。

■スパゲティのゆで方



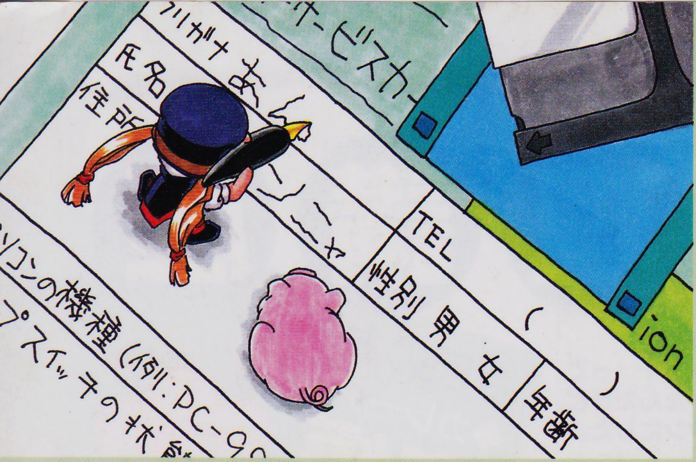
●ひとり分の100gは、乾燥した状態ならだいたい直径２cmくらいの太さの束になります。これは、親指と人差し指の第２関節で輪をつくって量ることができます。
●ゆでる時のお湯は「100gにつき１リットルのお湯とひとつまみの塩」が大体の目安ですが、よくわからなかったら、とにかく「たっぷりのお湯」を使いましょう。
●例えば「ゆで時間10分」と表示されている場合、７分たったら火をとめ、残り３分はそのまま放っておいて余熱でむらすようにすると失敗しにくくなります。

■それでも面倒だなぁと思う人は

面倒くさそうな材料を省いてみましょう。なーに、１つや２つ欠けたって、大した違いはありません。基本はただのカレーなんだから。（ちょっと乱暴）

■次号予告&レシピ募集

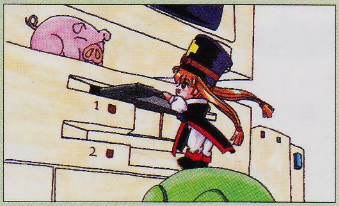
次号ではカレーアレンジ・夏編を予定してます。予定だけなんだけど。そ・こ・で、みんなから「夏にカレーといえば、コレしかないっ！」っていう食べ方をボシューします。あて先は例のトコです。食べ物＋食べ物＝食べ物です。強気でいこう。



保証規定

無償修理の範囲は？

・保証期間中（購入後6か月以内）に、材料上か製造上のミスで不良が発生した場合は無償で修理いたします。



有償修理の範囲は？

▲誤った使い方や不適当な取扱いをして発生した不備、損傷。
▲コンパイル以外で修理、改造をし、正常に作動しなかった場合。
▲故障の原因がハード（機器）にあった場合。
▲買った後で、持ち運び中に発生した損傷。
▲本誌に書いてある注意を無視して壊したとき。
★保証期間が終わっても、有償で修理いたします。

保証できない場合

・以下の場合は保証の対象外になります。
▲天災、地変、火災、公害、電圧異常等、予測できない外部的原因による損傷。
▲ハード環境が原因で、動かないとき。
▲できあがったプログラム以上の修理要求をされるとき。
▲弊社商品（ソフトウェア及びマニュアル）が原因で発生する2次的な結果、損害（例えば、彼女にふられたとか、電気代がかさむとか）。
▲外国で使うとき。
▲営利目的でつかったとき。
▲コンパイルで作ったラベルシール以外のシールが貼ってあるとき。

この度は、本商品をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。製品には万全を期しておりますが、万が一不足品や、不良品、自然故障等が発生した場合は、このアフターサービスカード（またはこのコピー）に必要事項を記入して当社までお送り下さい（不良、故障の場合は現品も一緒に）。上記の保証規定に基づいて、無償あるいは有償でお取り替え、または修復いたします。無償修理の場合は送料等の返金もいたします。

なお有償修理の場合の修理代金はディスク1枚につき1240円（修理代1000円、送料210円、消費税30円）です。郵便為替か現金書留で、この保証書と壊れたディスクも一緒にお送り下さい。無償修理の場合はこの限りではありません。
※無償修理の保証期間は商品購入後6か月とさせていただきます。

アフターサービスカード

この用紙はコピーしてご使用下さい。

DISC STATION Vol.6

フリガナ	電話番号　（　　）	
氏名	性別　男　女	年齢　　歳
住所		
パソコンの機種（例：PC-9821Ap）	□3.5inch　□5 inch	

ディップスイッチの状態

	SW-1 (1 2 3 4 5 6 7 8)	SW-2 (1 2 3 4 5 6 7 8)	SW-3 (1 2 3 4 5 6 7 8)
OFF	□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□□□□□
ON	□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□□□□□

MS-DOSのバージョン　Ver.　（ハードディスクを使用している場合）

周辺機器など		
ハードディスク	メーカー	名称
増設ディスクドライブ	メーカー	名称
増設RAMボード	メーカー	名称
FM音源ボード	メーカー	名称
その他（　　）	メーカー	名称

症状（画面状態など詳しくご記入下さい）

宛て先　〒732 広島市南区京橋町1−7アスティ・第一生命ビルディング
株式会社コンパイル　「修理サービス」係　☎082-263-6165
★フロッピーディスクは折れ曲がらないよう、厚紙などで補強して下さい。

めーみそコネコネ
COMPILE

次号大予言

98ユーザーへ
心より技を込めて

ウィンズ・シード



風と話せる少女ミーナと、樹木と話せる少年オットーを主人公に極悪機械集団「アートルム・モノケロース」と対決するRPG。サイドビューの画面構成で、多重スクロールやデカキャラの登場など、もう見せ場たっぷり。

DSファンには、あ、あのキャラが出てる！と懐かしのネタもあるよ。それから、おなじみのキャラパフォーマンスは、攻撃、回復、コマンド待ちなどで見せてくれるぞ。乞う、大大大期待！

装甲格闘伝
ファイティング・ナンバーズ

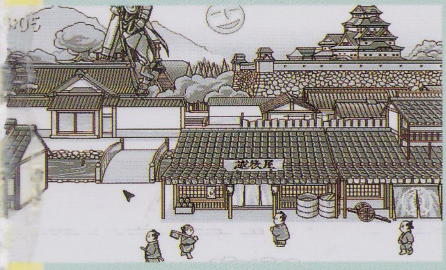


１人用対戦型カードゲームだ。

な、なんだ？　カードゲームにこのキャラクタたちは？　と不思議に思ったら必ず買ってやるべし。

で、このゲームはかんたんに言うと麻雀タイプのトランプゲーム。10枚の手札の中で数字の組をつくり、相手と技を競いあうのだ。

時代劇大江戸 あっぷるそーす



おなじみ、あっぷるそーすシリーズ。画面上のあちらこちらをマウスカーソルでクリックすると、画面に反応が現れるゲーム。

次回は、お待ちかね（誰が？）の時代劇。平和な城下町に次々と小さな大事件（？）が起こる。どこまで見れるか、それはキミの腕しだい（どこが）。

というわけで、たっぷりと時代劇の風情を楽しんでくれい。

キキーモラのおそうじ大作戦



面クリア型の固定画面アクションゲーム。

主人公はキキーモラ。いつもモップを持っている女の子。画面上のよごれをキレイにすることが仕事。主人公以外のキャラはみんなおじゃま虫（敵）。モップを飛ばしてやっつけろ！

出てくるキャラはおなじみの「魔導物語」の人気者たち。

このゲームはジョイパッドにも対応しているよ。

リアルタイム格闘SLG
「ヴァーサス」
「なぞぷよ」
も乞うご期待！

〔たなばた号〕
vol.7 ➡ 7月7日 予定



今号で遊べる6本のゲーム

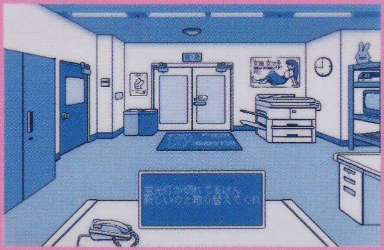
©COMPILE 1995／LMS Music 1995



SLG GEO CONFLICT 2



TBL いもほり



AVG あっぷるるそーす丁稚っち



TBL うさ雀ファイト！Aちーむ



ACT コテ・DE・メクール



PZL なぞぷよ

Disc Station 新体制号 Vol.6

平成7年5月15日発行
編集発行人 仁井谷正充
発売 ソフトバンク株式会社
編集・発行 株式会社コンパイル

定価1980円（本体1922円）

T1065811831983 雑誌 65811-83